

OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año I • Nº6
Pásalo a tope con la demo del juego más "guay" del 93: «CREEPERS» y disfruta también con los cargadores de tus juegos favoritos
Incluye disco de 3 1/2"
THE LEGEND OF KYRANDIA
EL MAS MAGICO DE LOS MUNDOS
Como acabar con éxito: EYE OF THE BEHOLDER y ROME AD 92
8 414090 201261 00006
FIRST SAMURAI
LA LEYENDA DE UN HEROE
Entertainment Software
FIRST SAMURAI
Dános tu opinión y consigue un fantástico premio
Editorial Nueva Prensa S.A.

EMPIRE

MEGATRAVELLER 2



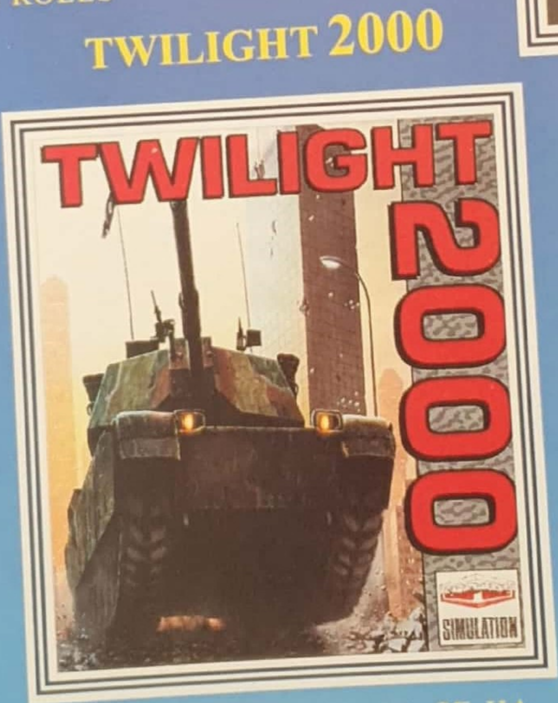
VIAJA Y EXPLORA 127 MUNDOS PARA OBTENER LA MAYOR EXPERIENCIA EN JUEGOS DE TODA TU VIDA: ¡LA MEJOR AVENTURA DE ROLES ACABA DE MEJORAR!

CAMPAIGN

Campaign
Tactical & Strategic War Simulation
empire

EL SISTEMA DE JUEGO DE GUERRA MAS SOFISTICADO JAMAS IDEADO PARA EL ORDENADOR PERSONAL, QUE UTILIZA UNA PRECISA INFORMACIÓN DE TRANSFONDO DE CAMPAÑAS Y BATALLAS INDIVIDUALES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

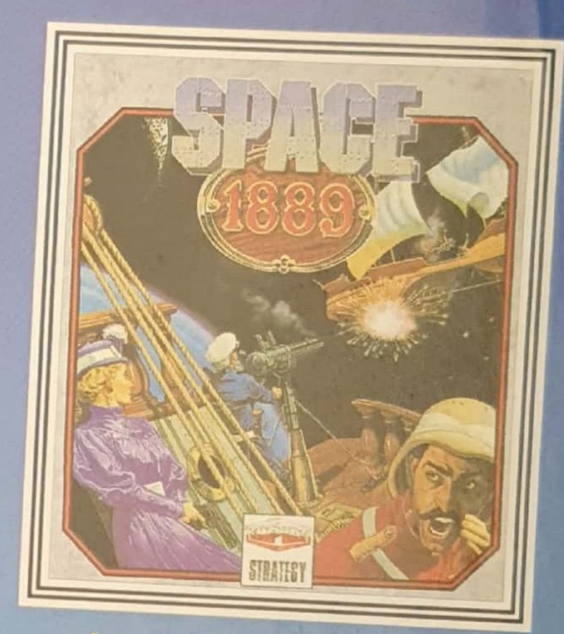
TWILIGHT 2000



LA LEGION NEGRA SE HA HECHO CON EL PODER EN LA HORA MAS OSCURA DE POLONIA. LOS SUPERVIVIENTES DE ESTE HOLOCAUSTO NUCLEAR PREDICARON QUE LA GUERRA HABIA TERMINADO. POR EL CONTRARIO, ACABA DE COMENZAR...

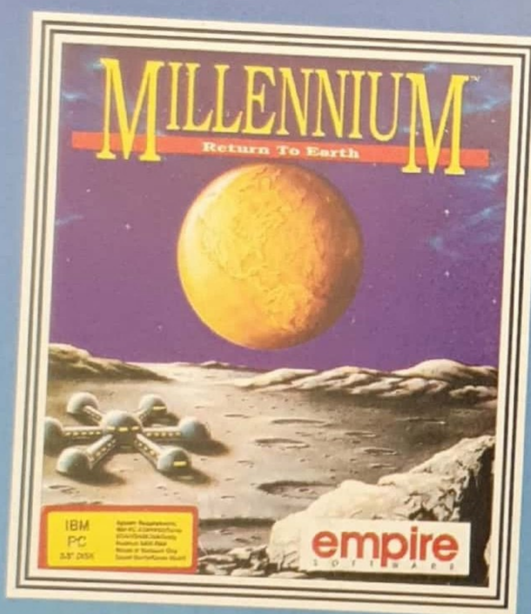
PRESENTA....

SPACE 1889



LA AVENTURA DE MISTERIO/ROLES, QUE COMBINA LA HISTORIA Y LA CIENCIA FICCIÓN BASADA EN EL POPULAR JUEGO DE ROLES DE GAME DESIGNER' S WORKSHOP.

MILLENNIUM 22



PRUEBA TUS HABILIDADES ESTRATEGICAS Y TACTICAS AL MÁXIMO. ¿ERES CAPAZ DE MANIPULAR RECURSOS, MATERIALES Y PROVISIONES EN UN SISTEMA SOLAR HOSTIL PARA AYUDAR A SALVAR LA TIERRA?



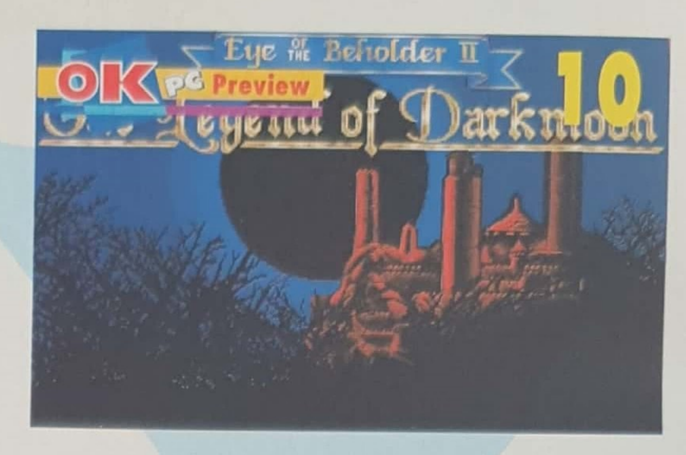


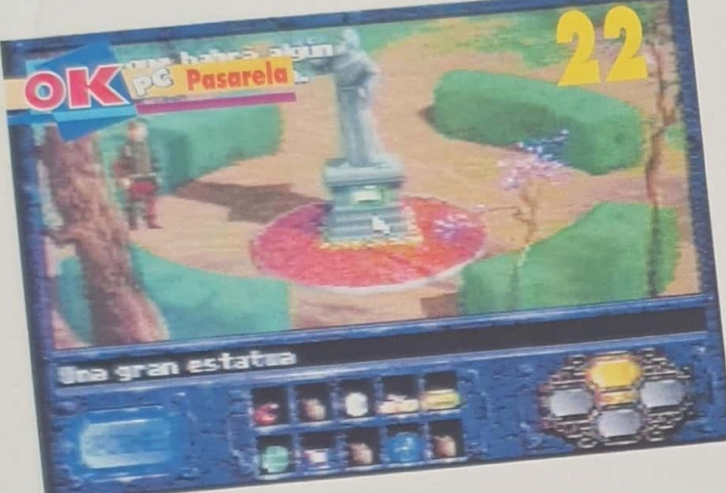


División SOFTWARE

Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax. 361 28 06
28028 MADRID



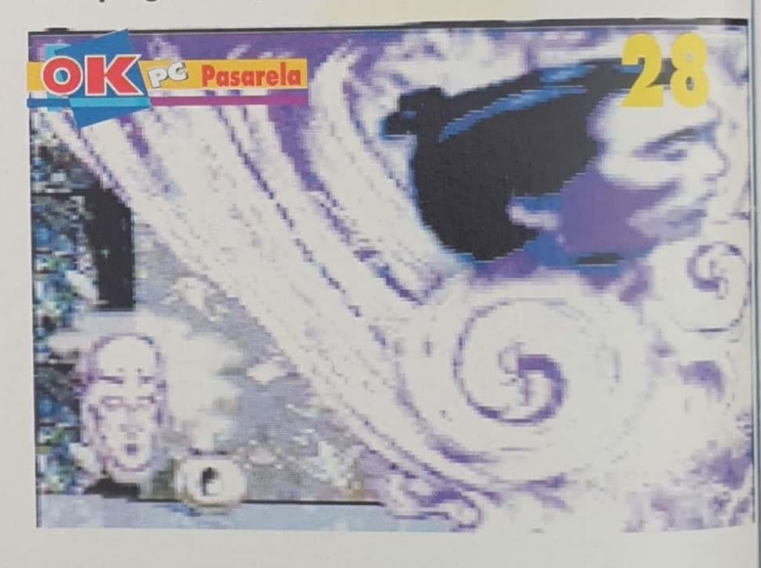


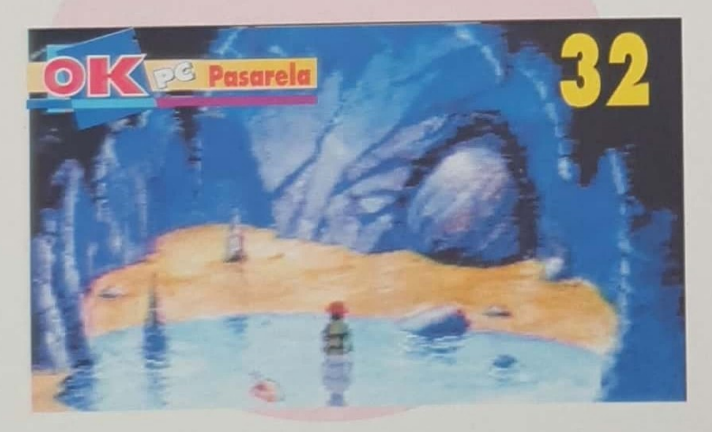


Eye of the Beholder II
(THE LEGEGEND OF DARKMOON)
Si la primera parte reservaba múltiples sorpresas, esta segunda entrega será mucho más fuerte y completa.

Legend of Kyrandia
DE NUEVO EL MAL CONTRA EL BIEN
Si crees que cuentas con la astucia e inteligencia suficiente para enfrentarte a este juego, es que no conoces a

First Samurai
EL HEROE PREPARA SU VENGANZA
Desde el remoto mundo de Japón un alumno aventajado en técnicas marciales inicia una peligrosa aventura para vengar a su maestro.





Curse of Enchantia
LA MAGIA DE LA OTRA DIMENSION
Finalizar alguno de los juegos de este mundo es una tarea difícil pero, hacerlo contra la bruja de Enchantia será un logro irrepetible.

Rome AD 92
LA HISTORIA DE UN EMPERADOR
Triunfar en la vida es cada día más complicado, en Roma no era tampoco muy sencilo, pero te ayudaremos a conseguirlo.



Y también:

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Estas fechas son las más entrañables del año, por este motivo os hemos preparado un número llenos de flagrantes sorpresas. Las aventuras más pintiparadas del momento están reflejadas en las páginas de pasarela. Antes, unas previews muy interesantes para empezar a abrir boca. Una nueva versión de "Eye of the Beholder II", una estratégica perfecta en "Realms" y una maravillosa y bella "Daughter of Serpent" os pondrán al día de lo que está por venir sin mucho tardar.

"Legend of Kyrandia" es un teatro de espectáculo y colorido que finaliza con la derrota del malvado mago Malcolm. "First Samurai" dedicado a todos aquellos que disfrutan con la acción y las plataformas a todo pasto. "Curse of Enchantia" y "Alone in the dark" son los perfectos exponentes en lo que ha pasar bien el tiempo se refiere. Los magníficos gráficos tridimensionales y una música sin precedentes, están acechando sobre la mansión de Derceto...¿podrás salir?

En "Wild West World" viajarás hasta el salvaje oeste para intentar hacer fortuna. "Hugo" irá derecho de la televisión a tu PC y sin perder tiempo habrá que arreglar la ecología en "Eco Quest", algo más que un simple juego. "Twilight 2000" y "Megatraveller II" aportan su grano de arena a la montaña de los "roleros" y para terminar un super reportaje de juegos Disney para los más pequeños de la casa. Si estas navidades no son las mejores gracias a nuestros juegos de cada día, ¿cuándo lo serán?

CREEPERS, ¡A ver si puedes con ellos!

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 o superior.
640k de RAM libres. Disco Duro.
Unidad de disco: 3 1/2".
Tarjeta gráfica: VGA.
Tarjeta de sonido : Adlib, Sound Blaster, Roland.
Instrucciones de carga de la demo «Creepers» : Introducir el disco en A: y teclear INSTALL. Para jugar, basta con entrar en el directorio creado y pulsar: XMSCREEP. Los cargadores funcionan digitando el nombre del cargador a utilizar y pulsando ENTER/RETURN, antes de iniciar el juego.

LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Director Editorial: José Ignacio Pérez Moreno
Director: Saúl Braceras
Redactor Jefe: Félix José Físico Vara.
Redactor: José Luis Sanz
Colaboradores: J.Carlos Sanz Martín Echenique Jorge Gamio Eduardo Giachino Pedro J. González Antonio Martínez Herranz L.H. Servicios Informáticos J.«Longfingers» José Villaba Medina Luis Villar Lucas «Typewriter» José Mª Badía García,
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Fotografía: Eduardo Urech Jorge Gamio
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba
Asesores de Marketing: R.M.G. y Asociados

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12
Fotomecánica Iglesias S.A. Amoros 9.
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, 1, local 28029 Madrid
Depósito legal 24602-92 Printed in Spain I 93
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

PROEIN PREPARA LO ULTIMO EN COMBATES

BEST OF THE BEST

Si os contáis entre la mayoría de aficionados al deporte de las doce cuerdas con mezcla de las más auténticas artes marciales, estamos eguros de que este «Best of the Best» colmará sobradamente cualquier expectativa de acción que os planteéis.

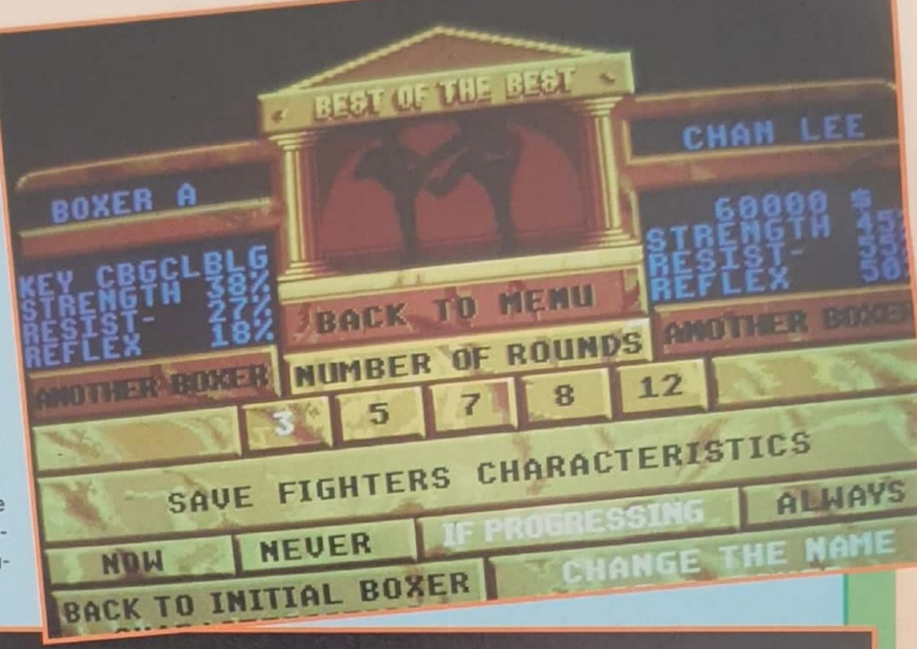
El juego es una versión bastante mejorada de «Panza Kick Boxing», juego en el que está basado. Entre las incorporaciones, podemos detallar que esta nueva entrega posee más colores, 256 concretamente. También es de resaltar que existen cuatro nuevos supergolpes de los cuales tres se pueden utilizar en pleno round.

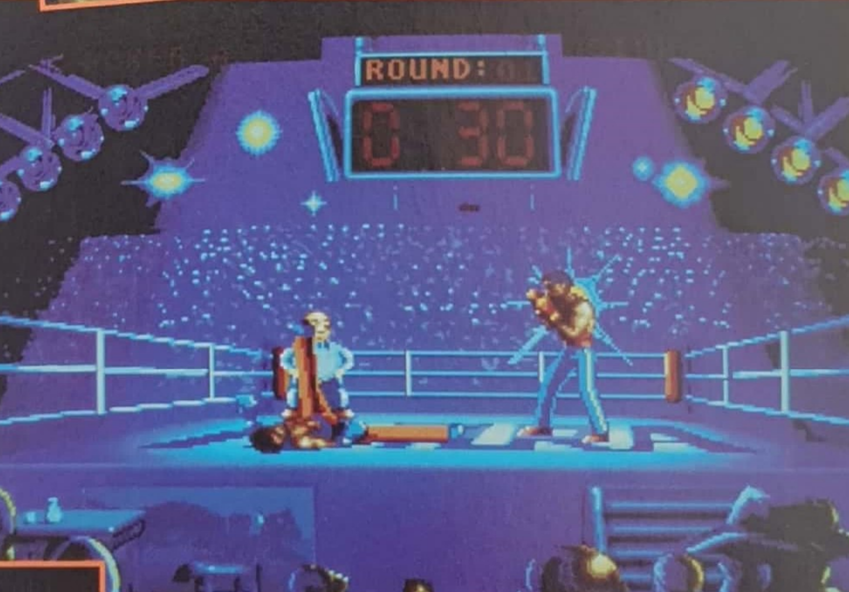
Sus seiscientas posiciones de combate nos darán una idea de la grandiosidad de un deporte que se extiende poco a poco.

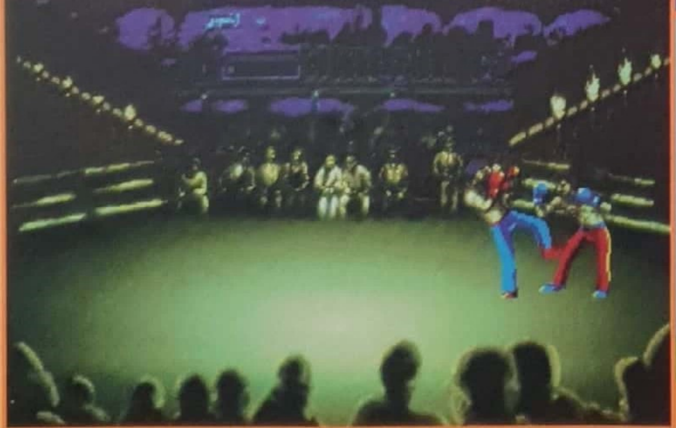
El número de combatientes aumenta de ocho en el programa anterior a dieciséis en este «Best of the Best» con lo que la lucha por la victoria está plenamente asegurada. Siempre que se consiga vencer en los combates normales, existirá una opción para pelear en Kumite, modalidad mucho más dura y trepidante que las anteriores.

«Best of the Best» es capaz de gestionar la memoria XMS y EMS para mejorar los rendimientos de espacio de nuestro PC, con lo que desaparecerán las posibilidades de que los "malditos" mensajes de que no hay memoria suficiente, se repitan constantemente tras la carga del juego.

Proein ha apostado fuerte por este producto que nosotros pensamos tendrá una acogida algo más que calurosa. El mundo de los puñetazos, patadas, saltos y demás está apunto de incorporarse a tu PC, entablando una dura competición contigo o con tus amigos, buscando ser el vencedor en cada combate







MICROSOFT.

EN VANGUARDIA

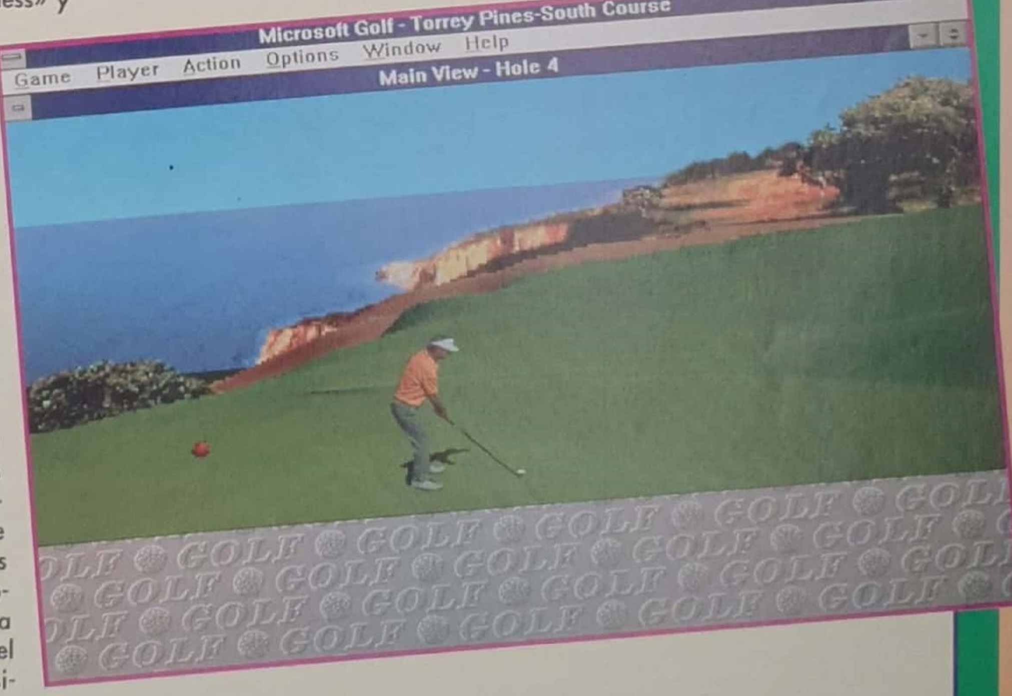
Nadie duda de la importancia de Microsoft en el mundo actual de los ordenadores.

Quien más y quien menos se ha atrevido a manejar cualquiera de sus productos, desde los más fáciles sistemas operativos hasta los complicados simuladores de vuelo.

Pues bien, Microsoft ataca de nuevo con nuevos juegos para disfrutar en el entorno del archiconocido Windows, tan familiar para casi todos los usuarios de PC. Empeñados en mejorar constantemente las prestaciones del Software respecto al Hardware, buscando el máximo aprovechamiento de los ordenadores en el mínimo espacio, su revolución se centra momentáneamente en dos productos : el volumen 4 de Entertainment Pack y un juego de Golf.

El primero, incluye siete juegos para disfrutar a tope en las horas de ocio que nos queden disponibles. «Chips's Challenge» es un puzzle de chips que se va complicando poco a poco. «Jezzball» y «Maxwelll's Maniac» son productos del creador del «Tetris» que esperan provocar la misma adicción. «Go figure» pondrá a prueba tus conocimientos matemáticos. «Tic-Tac-Drop» añade un elemento de gravedad al ya popular «Tic-Tac» de las versiones anteriores. Con «Chess» y «Dr. Black Jack» se llena el espacio necesario de los amantes del ajedrez y los juegos de cartas. Cuatro de ellos llevan sonido suficiente como para que compruebes de una vez que es el sonido digital, Todos incluyen un alto poder gráfico.



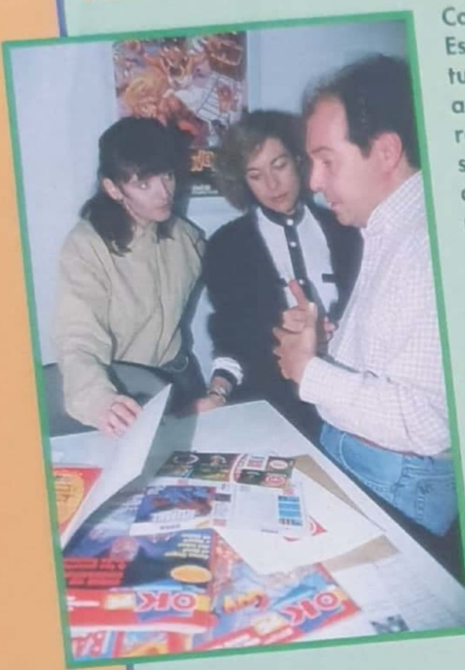


El «Golf» bajo Windows es el resultado de la combinación del trabajo de Access Software Inc. y Microsoft. los creadores de Links han aportado toda su experiencia en digitalización de imágenes y cálculos reales de la trayectoria de las bolas y Microsoft ha puesto a prueba toda la potencia del entorno de Windows, consiguiendo un programa capaz de lograr que el usuario se sienta y divierta como lo haría en un campo de golf de verdad.

Estos productos serán comercializados en España por la compañia Dro Soft, al precio de 5.900 ptas. el primero y 9.900 el segundo. La nueva bomba Microsoft está en marcha...



VIRGIN VISITO NUESTRA REDACCION



Con motivo de su visita a España, Caroline Stokes , tuvo la amabilidad de acercarse hasta nuestra redacción para interesarse por nuestro producto y conocernos un poco más. Después de mostrarle como se confecciona nuestra revista, Caroline, nos esxplicó detenidamente cual será su próximo lanzamiento. «DUNE II» será una de las acometidas más brillantes que la prestigiosa compañia inglesa se propone abarcar durante el nuevo año. El juego no es solo una continuación del ya conocido «Dune», sino que además se han introducido algunas variantes que lo convierten en un verdadero espectáculo de gráficos y sonido. En está ocasión tendremos que mantener nuestro imperio frente a las continuas ansias de poder de los diferentes enemigos que forman parte íntegra de la aventura. Deberemos de construir, luchar, alimentarnos y gobernar tal y como lo haría el propio Emperador. La tarea no es ni mucho menos fácil, pero una vez que el juego haya sido producido y centremos un poco más en él nuestra atención, seguro que daremos con la clave de la victoria.

Caroline se mostró muy interesada por el tratamiento que sus juegos tienen en la revista y quedó francamente contenta de lo que vió (al menos esa es la sensación que nos produjo).

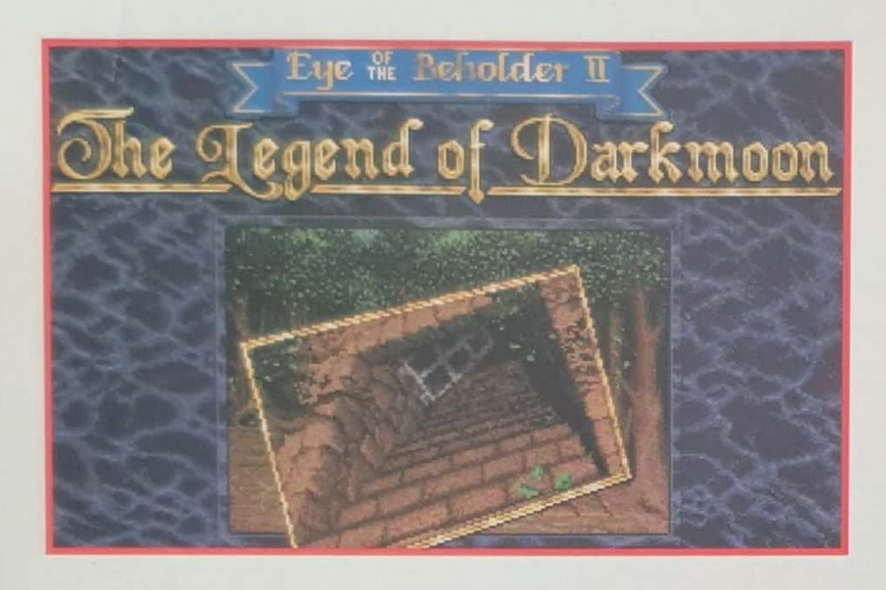
Está muy claro que Virgin no quiere quedarse atrás en ningun momento y que desea mantener su prestigiosa posición en un mercado que cada vez ofrece mejores productos. Los proyectos venideros son una de las preocupaciones básicas de la compañia, pero su repercusión en el mundo no es un tema que hayan querido dejar de observar con atención. Caroline Stokes afirma que Virgin pretende potenciar al máximo toda su capacidad de trabajo con un único objetivo, hacer juegos de calidad, no cantidad de juegos.

Vaya desde aquí nuestro más sincero apoyo a una de las empresas más sobresalientes del sector.





- OK Preview: *EYE OF THE BELHODER II (THE LEGEND OF DAARKMOON)*
- Compañía: SSI.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA,
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUNDMASTER, SOUNDBLASTER.



Todos los amantes de los juegos de rol pudimos comprobar la crudeza y dificultad expuesta en «Eye of the Beholder I». Lograr un avance éxitoso en cada parte del juego fue un complicado reto solo superable por nuestra capacidad de concentración e intuición. Por si a alguno se le quedo pequeña esa aventura, próximamente tendrán en sus pantallas la segunda parte: «The Legend of Darkmoon», que promete ser más apasionante aún.

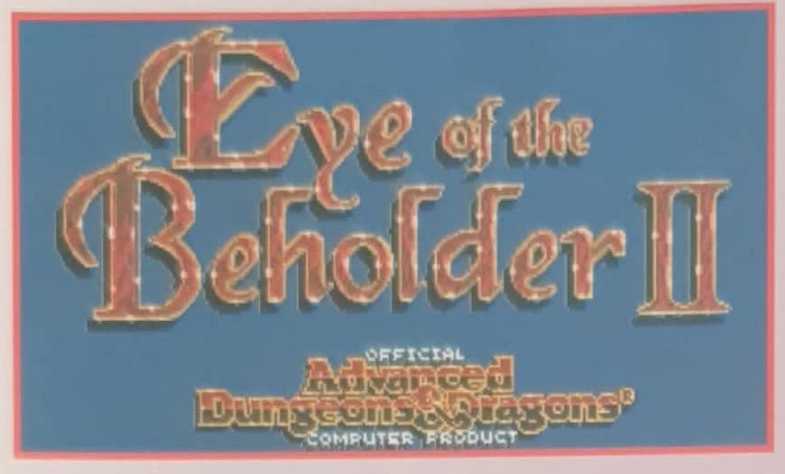
Nuevamente quedarán al desnudo todas las sentencias básicas que definen inexcrutablemente a los juegos de rol. Una vez más, todos aquellos seres de extraña raza e invisibles razonamientos podrán disfrutar de un nuevo reto, una nueva entrega de «Eye of the Beholder». Esto, obviamente, está aún en preparación, como era lógico pensar, pero nosotros hemos querido dar buena cuenta de lo que será, seguramente, uno de los juegos más atractivos del año 93.

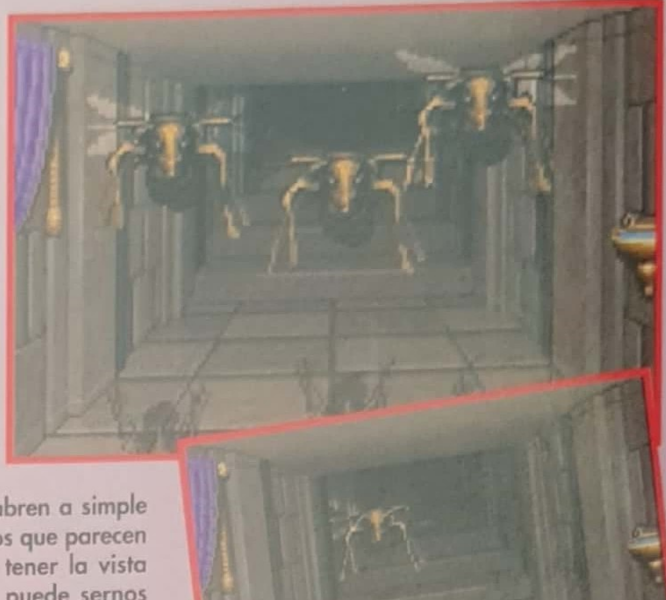
A BUSCAR

Como es de suponer por puro razonamiento, «The Legend of Darkmoon», es un juego aún más trabajado gráficamente. Esa característica se nota nada más ver la primera pantalla de presentación donde, las letras del titular han cambiado claramente a mejor. Y no es que en la primera versión hubiese demasiados defectos, lo



AFAN DE SUP





Los personajes de esta segunda parte están más definidos pero siguen siendo en su mayoría malignos.

que pasa es que uno no va a perder el tiempo en realizar una segunda parte si no introduce en ella algunas diferencias importantes que la hagan apetecible.

El sistema de funcionamiento o de juego en sí, presenta una similitud básica, pero desde luego lo que se ve dentro del cuadro de acción es mucho más atrayente y claro que en la anterior versión. Cierto es, que aún predominan los oscuros personajes y lugares cerrados, pero hemos de tener claro que se trata de una lúgubre historia en la que el mal está presente y todos sabemos que las criaturas malignas, por lo general, trabajan de noche.

Abrir puertas que no se abren a simple vista, recoger aquellos objetos que parecen inservibles en un principio, tener la vista suficiente para saber quién puede sernos útil en el grupo y quien no, hacer buen uso de nuestra capacidad de observación para determinar en cada momento el paso siguiente a realizar. Todas las características de este tipo de juegos, se unen claramente en esta segunda parte que lleva camino de convertirse en una saga sin claro final.

EL SUEÑO

Inevitablemente, todos los socios del club "rolero", perderemos más de una noche intentando pasar de un nivel a otro. Es un principio fundamental al que nos vamos acostumbrando poco a poco. ¿Qué difícil resulta acostarse cuando aún queda una cosa por hacer que podía ser determinante en el progreso del juego?. Aún así, nos siguen apasionando los magos, elfos, pillos, ladrones, brujas, reyes, demonios u animales endemoniados, etc... que pululan por este enrevesado universo. Uno no puede dejar de admirarse cuando ve como de la nada aparece un mago que está tan dispuesto a ayudarnos como a hacernos fosfatina, dependiendo de que llevemos un objeto o no, o de que le digamos la frase correcta.

El ratón será nuevamente el mejor compañero de viaje. Con él, lograremos desenvolvernos con soltura por los iconos de acción o movimiento que encontraremos en la pantalla. A veces puede ser determinante cambiar el libro por la espada en un segundo para acabar con el que creíamos amigo y que resultó ser un diablo disfrazado. La herramienta se adecua correctamente a nuestra velocidad de pensamiento indudablemente, pero a veces querríamos que fuese un poquito más rápida y que además nos descifrara en un microsegundo el lugar donde se encuentra el siguiente objeto a buscar.

ERACION

«Eye of the Beholder II», presenta una estructura endiabladamente bonita. Los

personajes tienen estas vez apariencia casi real y humana, pero sus corazones están teñidos por una maldad que se escapará inicialmente de tu consciencia, abusando de tu buena intención.

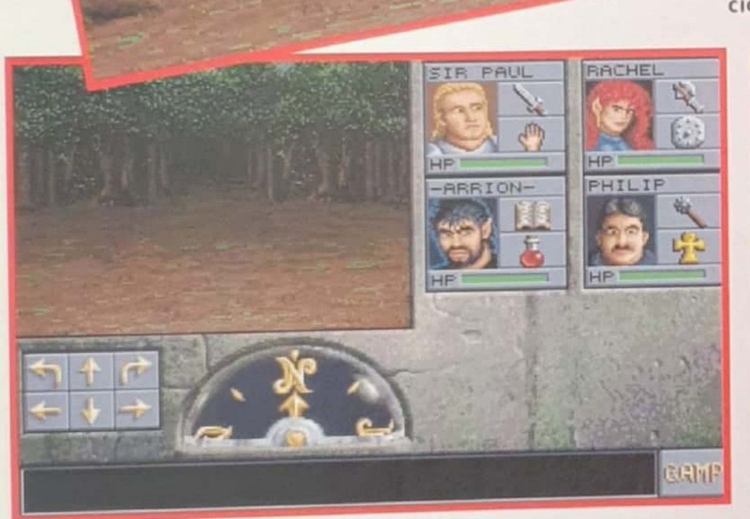
Al principio esto te creará problemas inexcusables, pero una vez que te acostumbres al primer mandamiento del jugador de rol : NO TE FIES, seguirás en la aventura sin mayor problema.

Podremos hablar con los personajes más de cerca y ver sus ojos, intentando buscar en ellos al sincero y al mentiroso. A veces las aproximaciones serán harto peligrosas, pero inevitables, y al fin y al cabo, forman parte de las sorpresas que nos esperan en un viaje alucinante. Para terminar, una recomendación, cuando el juego salga a la calle, ve corriendo a buscarlo, son muchos los jugadores de rol que harán cola.

ROLEANDO

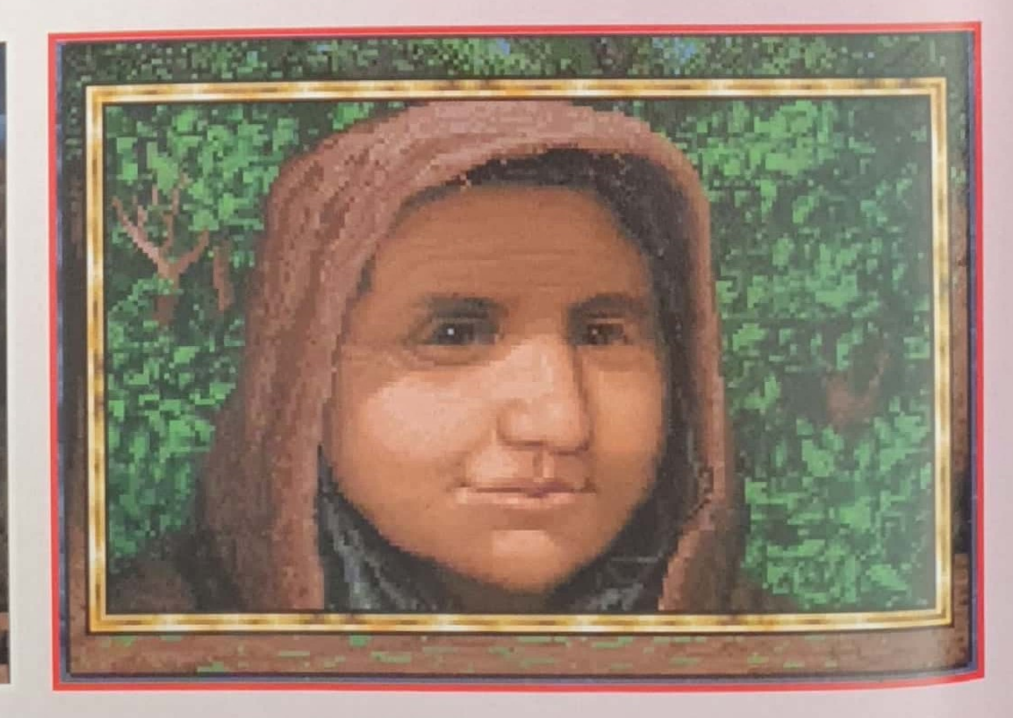
Los que no hayan probado la primera ventura, no se sentirán extraños en esta segunda, os lo aseguro. A los que si tuvieron oportunidad de terminar la primera parte, les diría que prueben nuevamente sus neuronas en la segunda entrega y que se preparen a disfrutar de lo que será un lanzamiento más que afortunado. Por cierto, revisar las páginas de Tricks & Tracks si queréis saber como acabar con el primer enigma y realizar los estudios necesarios para enfrentaros a lo que se avecina...

F.J. "Comet Tronner"





OBJETOS, PUERTAS, LABERINTOS, ENIGMAS Y ACERTIJOS VUELVEN A SER LOS INGREDIENTES DE ESTE SEGUNDO PLATO.



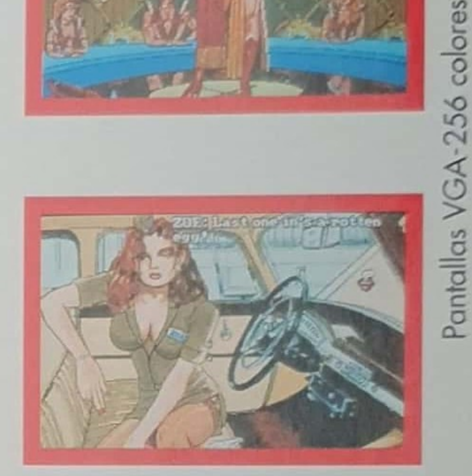
SI ESTO ES LO QUE INTENTA CONQUISTAR EL PLANETA, ¿MERECE LA PENA QUE INTENTEMOS SALVARLO?





LifeSize Sound Enhacer ™, incluído en cada juego.



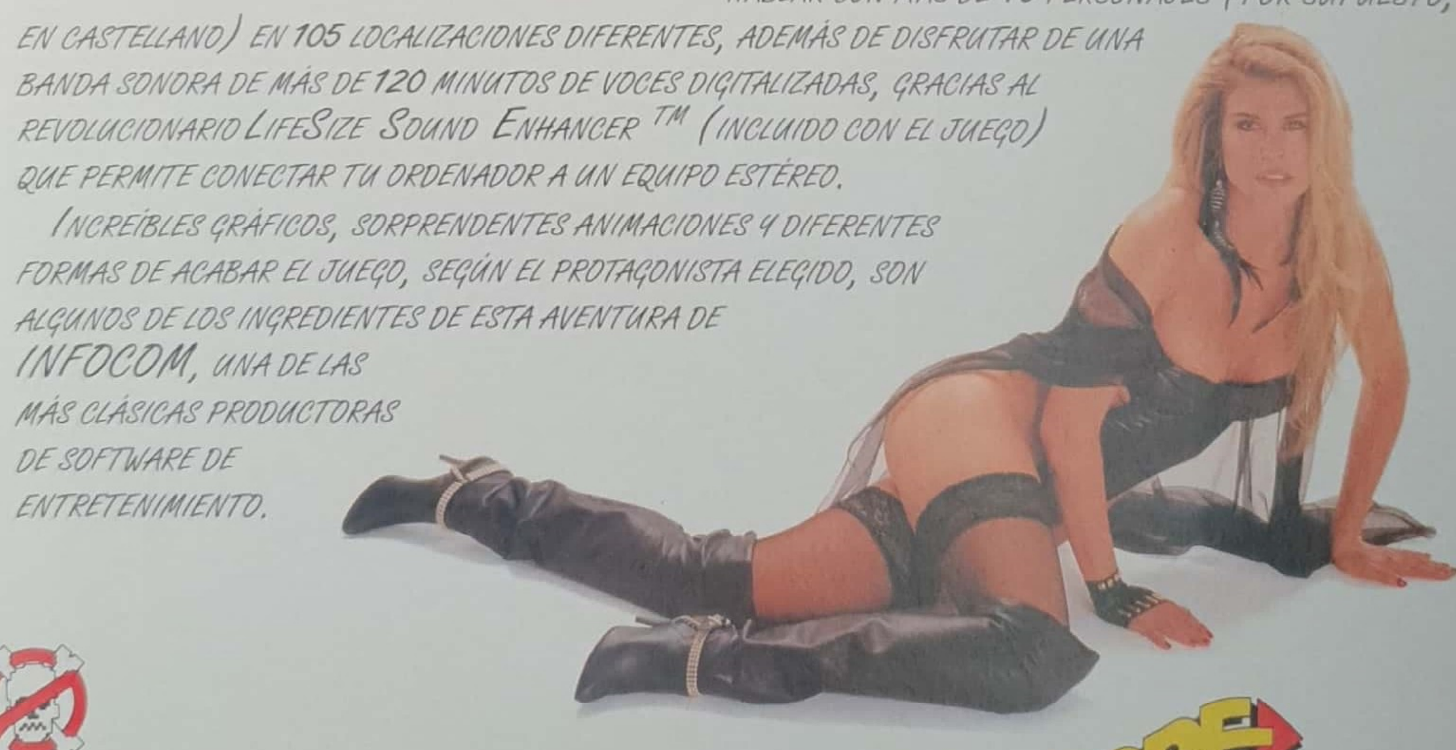


Pantallas VGA-256 colores

CUANDO UNA HORDA DE ALIENÍGENAS DE ESTE HORROROSO ASPECTO INTENTA INVADIR LA TIERRA, MEJOR SERÁ QUE NOS PREPAREMOS PARA LIBRAR UNAS INTENSAS BATALLAS.

EN LEATHER GODDESSES OF PHOBOS PODRÁS HABLAR CON MÁS DE 40 PERSONAJES (POR SUPUESTO, EN CASTELLANO) EN 105 LOCALIZACIONES DIFERENTES, ADEMÁS DE DISFRUTAR DE UNA BANDA SONORA DE MÁS DE 120 MINUTOS DE VOCES DIGITALIZADAS, GRACIAS AL REVOLUCIONARIO LIFESIZE SOUND ENHANCER ™ (INCLUIDO CON EL JUEGO) QUE PERMITE CONECTAR TU ORDENADOR A UN EQUIPO ESTÉREO.

INCREÍBLES GRÁFICOS, SORPRENDENTES ANIMACIONES Y DIFERENTES FORMAS DE ACABAR EL JUEGO, SEGÚN EL PROTAGONISTA ELEGIDO, SON ALGUNOS DE LOS INGREDIENTES DE ESTA AVENTURA DE INFOCOM, UNA DE LAS MÁS CLÁSICAS PRODUCTORAS DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO.



LA PIRATERIA ES DELITO

INFOCOM

ACTIVISION

ERBE

SERRANO, 240
28016 MADRID
Tel.: 458 16 58





El joven heredero divisaba a lo lejos el barco funerario en el que reposaban los restos de su padre, el Rey. Su muerte había sido producida por las incesantes divisiones de su mundo. Guerras, pobreza, hambre, fueron el caldo de cultivo ideal para buscar el poder. Juró venganza e invocó a los dioses. Wotan le escuchó y le otorgó el mandato divino de gobernar con sabiduría. Al joven príncipe solo le queda la realidad...

- OK Preview: *REALMS*
- Compañía: GRAFTGOLD/VIRGIN.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, TGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, ROLAND.

La única posibilidad que le queda al nuevo gran Rey es la unificación de su mundo tomando como punto de partida su propio imperio. La tarea no será fácil, son demasiados los pueblos que hay que unir y muchas sus ansias de dominar. El poder es lo más atrayente y la dominación de territorios el objetivo final. Un juego militar de estrategia con un contenido de fantasía que desbordará tu imaginación y tus ganas de hacer el bien. Si alguna vez quisiste ser Rey y cambiar la dominación por la paz, ésta será tu mejor oportunidad.

HABRA UNO SOLO

El objetivo final del juego es claro, conseguir que tu mundo viva bajo un solo yugo que habrá de ser justo y benevolente sin dejar de gobernar con mano firme.

Para ello tendrás que conseguir expandir tus fronteras territoriales sin olvidar que, en primer lugar, habrás de solucionar todos aquellos problemas que acucien a tu propio pueblo. Si tus súbditos no están contentos contigo, ¿cómo puedes esperar que te ayuden en tus campañas por muy buenas intenciones que tengas? Ten en cuenta que el gran Wotan tuvo a bien concederte todo el poder cósmico necesario para convertirte en el emblema de una nueva generación. Deberás hacer por tanto honor a tu destino.

HO MUNDOS
R DOMINAR





Los juegos de estrategia siempre tienen un objetivo importante, el poder y la supervivencia, "Realms" es el exponente.







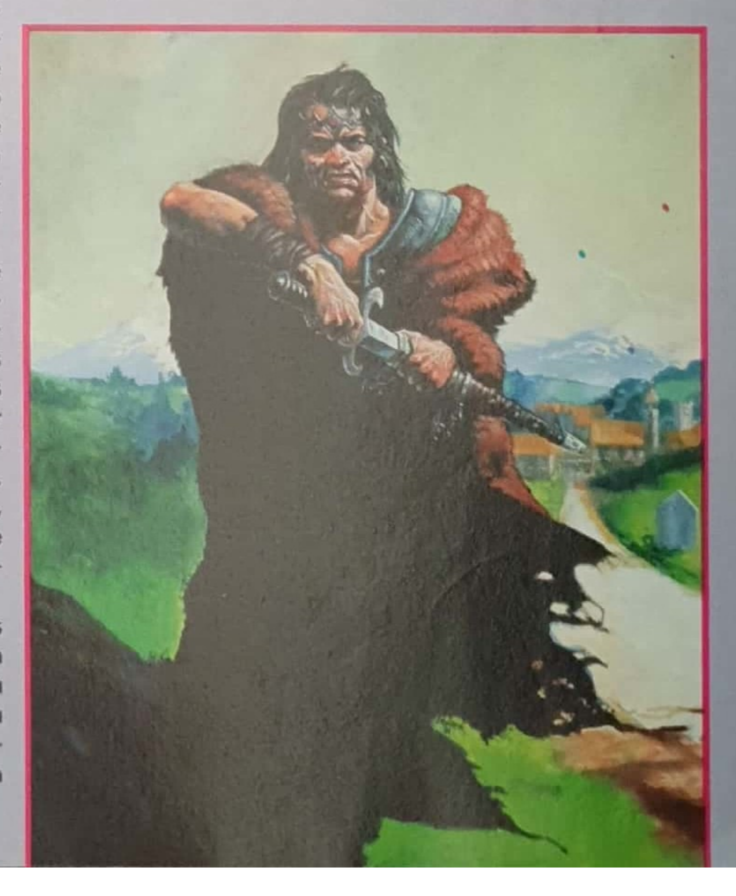
EL JUEGO

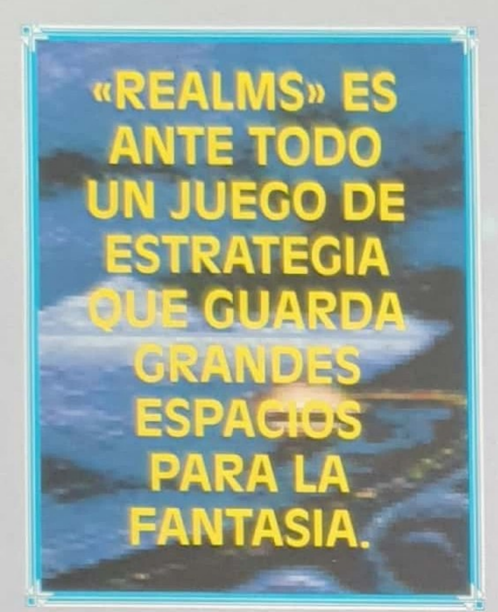
Ateniéndonos exclusivamente al desarrolo del juego, podemos contaros que «Realms» será sin duda la joya que todos los estrategas del mundo esperan algún día tener entre sus manos. Si eres partidario de éste tipo de videojuegos, sigue leyendo, si no lo eres, te convendría leerlo aunque solamente fuera por ampliar un poco más tus horizontes de conocimiento.

Dispondremos de cinco clases de pantalla en las que se desarrollarán todas las acciones necesarias para tener el mayor de los éxitos o el mayor de los fracasos. Estas son: Batallas, Castillo, Campo de juego, Ejércitos y Ciudades.

Cada una de ellas cumple una función exclusiva y podrá serte de gran ayuda realizar consultas sobre ellas de vez en cuando para saber valorar convenientemente los siguientes pasos a dar. Toda la información a la que tienes acceso se encuentra representada en iconos que requeriran el rápido uso del ratón. También están abiertos al uso de joystick o teclado, pero habrá asuntos que deberás de solucionar con flexibilidad y si no eres un hábil experto en su manejo, con toda probabilidad, tu campaña se irá al garete.

Para que os déis cuenta de que no faltará variedad de escenarios, «Realms» cuenta con ocho escenarios diferentes en los que podremos demostrar toda nuestra capacidad de gobierno. Cada uno de ellos estará habitado por diferentes poblaciones que podrán ser humanas o no ya que, como hemos dicho con anterioridad en el juego hay muchas gotas de fantasía. Or-





cas, Vikingos, Amazonas, Humanos, Enanos, Duendes y Bárbaros se odian entre sí y tu labor consistirá en pacificarlos, en la medida de lo posible, y lograr aumentar tus dominios. Desde Los Tres Reinos hasta Los Reinos del Occidente hay un camino muy largo que deberás recorrer a través de Los Reinos Insulares, La Gran Línea Divisoria, La Isla del Caos, Las Tierras Nórdicas y Las Islas Orientales. Como observarás hay muchísima tela que cortar y mucho mundo que unificar, a veces, tendrás que utilizar la fuerza ante la agresividad de los pobladores pero, recuerda que tu verdadera misión es conseguir un solo reino por lo tanto, utiliza conscientemente tu buen criterio en las más difíciles situaciones.

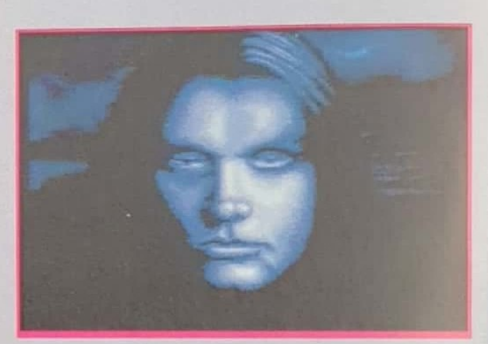
ESTRATEGIA Y BUEN HACER

«Realms» os propone una cruda misión que será muy complicada de solventar.

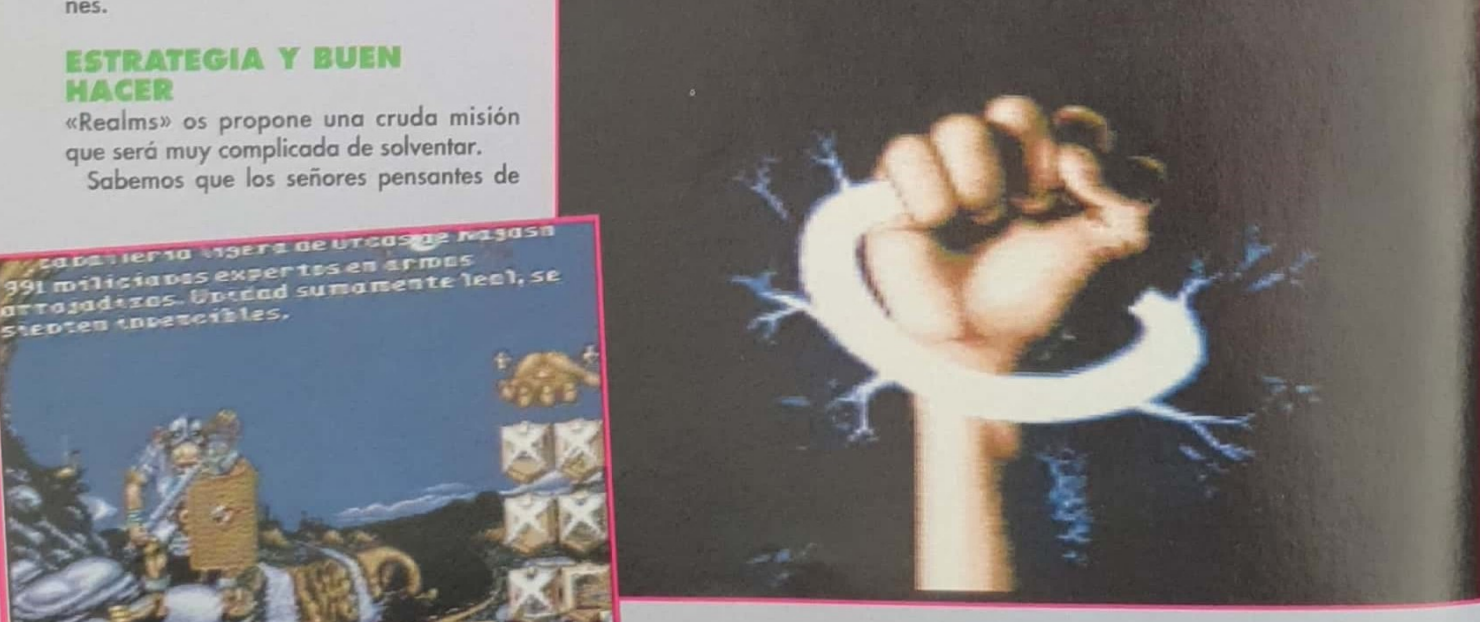
Sabemos que los señores pensantes de Virgin no pretenden, ni mucho menos, que entendamos el proceder de los gobiernos en algunas ocasiones, su cometido principal el lograr que tu cabeza piense en todas las maneras posibles de lograr hacer de tu mundo un estable "paraíso" donde cohabitar varios pueblos como uno solo, ¡casi ná! Conocemos de tu fama de estratega y de tu buen hacer cuando cuentas con el bastón de mando en tus propias manos, por eso creemos que este juego te llenará el tiempo que le dediques por su esmerada calidad técnica y lo trabajado de cada situación a la que deberás enfrentarte con la soltura propia de un Rey que además posee algún que otro poder divino. Próximamente lo tendrás en tus manos para que puedas poner el mundo a tus pies y quedar como un señor...

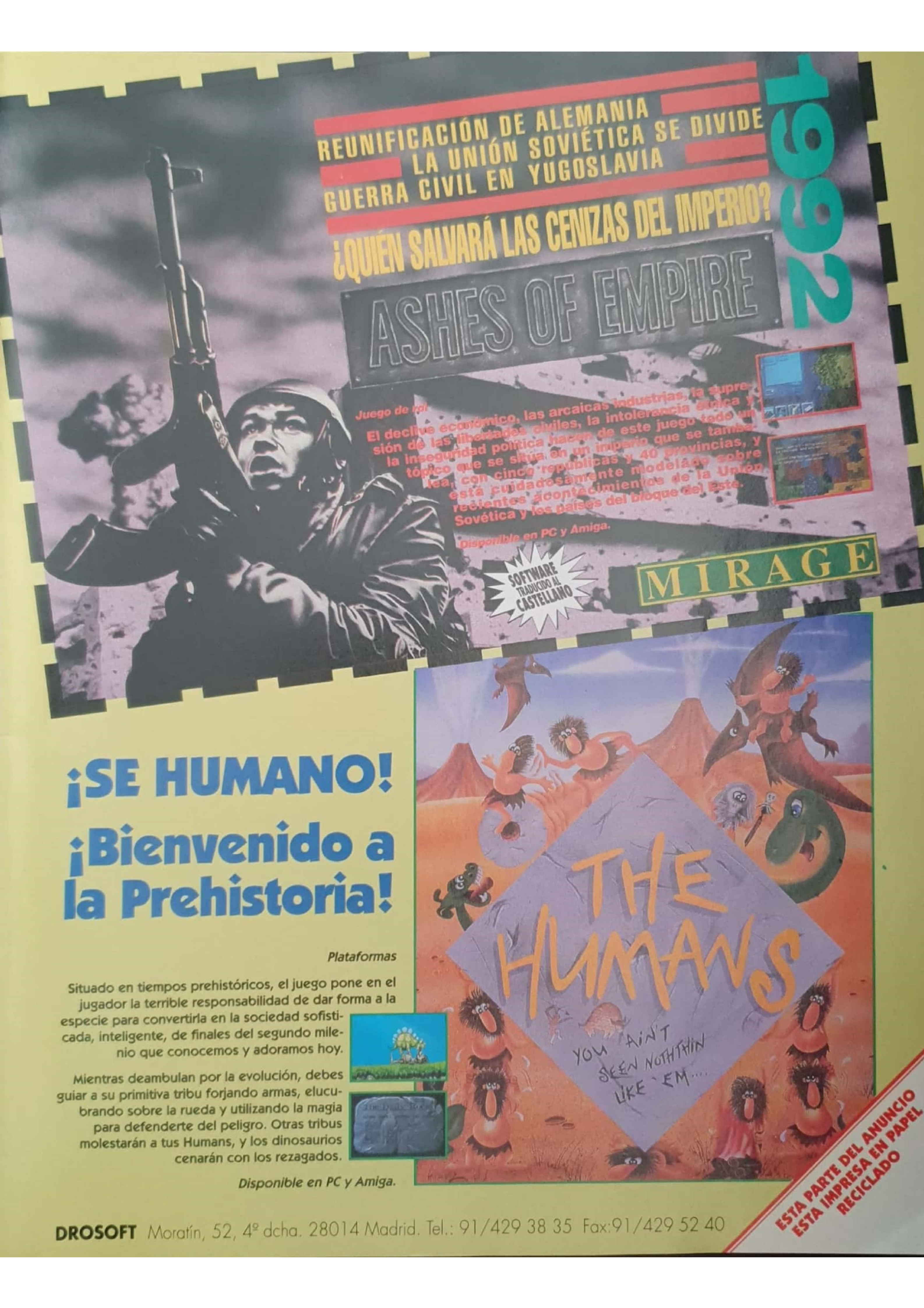
FÉLIX J. FISICO VARA.

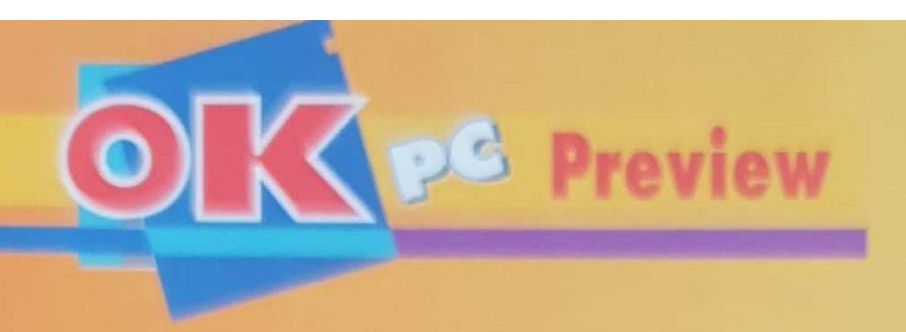




El poder de Wotan ha sido delegado en parte en el protagonista de una historia llena de poder, luchas internas, hambre y ejércitos que tiene como fin que haya uno solo.




1992
REUNIFICACIÓN DE ALEMANIA
LA UNIÓN SOVIÉTICA SE DIVIDE
GUERRA CIVIL EN YUGOSLAVIA
¿QUIÉN SALVARÁ LAS CENIZAS DEL IMPERIO?
ASHES OF EMPIRE
Juego de rol
El declive económico, las arcaicas industrias, la supre-
sión de las libertades civiles, la intolerancia étnica y
la inseguridad política hacen de este juego todo un
tópico que se sitúa en un imperio que se tamba-
lea, con cinco repúblicas y 40 provincias, y
está cuidadosamente modelado sobre
recientes acontecimientos de la Unión
Sovética y los países del bloque del Este.
Disponible en PC y Amiga.
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO
MIRAGE
¡SE HUMANO!
¡Bienvenido a la Prehistoria!
Plataformas
Situado en tiempos prehistóricos, el juego pone en el jugador la terrible responsabilidad de dar forma a la especie para convertirla en la sociedad sofisticada, inteligente, de finales del segundo milenio que conocemos y adoramos hoy.
Mientras deambulan por la evolución, debes guiar a su primitiva tribu forjando armas, elucubrando sobre la rueda y utilizando la magia para defenderte del peligro. Otras tribus molestarán a tus Humans, y los dinosaurios cenarán con los rezagados.
Disponible en PC y Amiga.
THE HUMANS
YOU AIN'T SEEN NOTHTHIN LIKE 'EM...
ESTA PARTE DEL ANUNCIO ESTA IMPRESA EN PAPEL RECICLADO
DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40



DAUGHTER OF SERPENTS

EL MISTERIOSO DE UN OFIDIO

Un juego de rol donde encarnarás a un personaje hecho a tu medida. Intentando desvelar un intrigante misterio en el que no falta ni siquiera el aliciente del ocultismo. Además, el programa trae novedosas técnicas para la programación de juegos interactivos y detalles como la curiosa forma del puntero/icono.

- OK Pasarela: DAUGHTER OF SERPENTS
- Compañía: MILLENIUM
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER

ASESINATO EN ALEJANDRIA

Alejandría a principios de este siglo... Un barco arriba a su puerto y desembarca un hombre de tez morena, lo que le delata como turco. Porta un maletín que se mece mientras desciende por la rampa que une el barco con la orilla. De pronto aparece ante él un personaje, ataviado con los atuendos típicos del país y, en un abrir y cerrar de ojos, saca de entre su ropaje un par de dagas que esgrime amenazantes en cada una de sus manos. La amenaza se torna realidad asestando dos mortíferas cuchilladas al hombre que descendía por la pasarela, dejándole tendido y sin vida.

Hasta aquí, todo parece uno de tantos asesinatos de los que acontencen en estos paises donde la vida no es algo a lo que se le tenga mucho respeto. Pero lo que hace de este caso algo especial e intrigante, es el hecho de que una vez el asesino cumpliera con su cometido, fuera alcanzado por dos certeros disparos provenientes de no se sabe dónde y que, según iba expirando, sufrió una increíble metamorfosis ante la atónita mirada de todos los allipresentes.

Convirtiéndose en un enorme lagarto que se retorcía de forma espasmódica antes de quedar definitivamente muerto.

¿De dónde pudo salir tan asombroso ser?









La mítica ciudad fundada por Alejandro Magmo sirve de marco para este juego. Piensa bien lo que haces, la suerte está echada.

¿Quién era el hombre que venía en el barco? ¿Quién abatió al hombre-lagarto cuando éste acabó su trabajo? Estos y otros dilemas quedarán en el aire esperando que alguien dé con la clave que los desvele.

SEMBLANTE

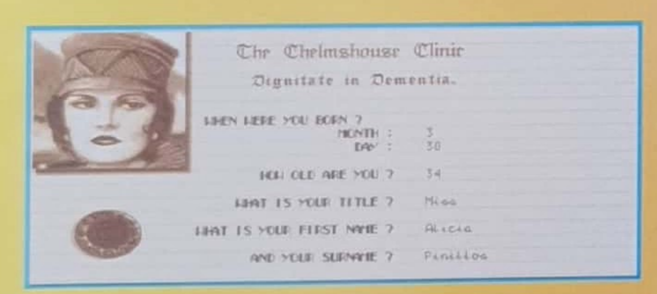
LA INVESTIGACION

Poco después de lo sucedido, llegas a Alejandría, al hotel donde te alojarás mientras dure tu estancia en la ciudad. En la recepción preguntan por ti y te acercas al recepcionista, el cual después de una breve conversación, te entrega una carta que contiene los primeros datos e instrucciones necesarios para empezar la investigación del misterio. De aquí en adelante, tus únicas armas van a ser las habilidades que poseas para realizar esta ardua tarea.

El diseño se aproxima a lo que podíamos llamar un "drama interactivo". ¿Que qué es eso?, el término interactivo significa que tú puedes tomar parte en la acción, dejando de ser un mero espectador para convertirte en la inteligencia del personaje principal, la cual le dicta qué debe hacer en cada situación, y como consecuencia puedes cambiar el curso de los acontecimientos para asi poder lograr los mismos fines utilizando vias distintas. Todo esto no es nuevo, pues es básicamente lo que se hace en un juego de "rol" de sobremesa, donde la historia se genera según se juega. Por eso hay que puntualizar que este programa es una videoaventura con un desarrollo parecido a un juego de "rol", pudiéndose jugar de muchas formas según los casos.

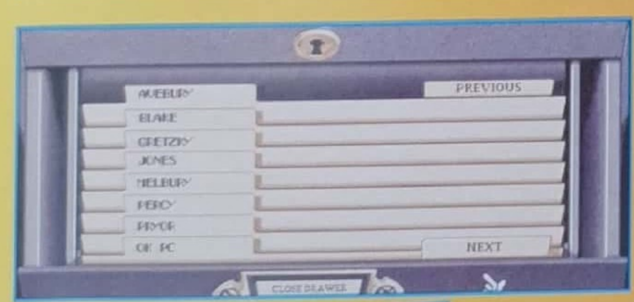
Pero, si esto no fuera suficiente, además cuenta con una serie de personajes predefinidos que, sujetos a una serie de habilidades y profesiones particulares para cada uno de ellos, tienen limitado el acceso a ciertas informaciones o actuaciones, dependiendo de dichas caracteristicas personales.

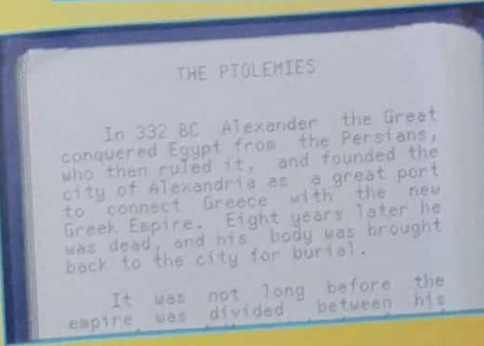
Si por ejemplo, un personaje esta dotado con mucha capacidad deductiva y consigue hacerse con una valiosa informacion contando tan sólo con un reducido número de pistas, otro personaje dotado con me-



The Chelmshouse Clinic
Dignitate in Dementia.

WHEN WERE YOU BORN ?
MONTH : 3
DAY : 30
HOW OLD ARE YOU ? 34
WHAT IS YOUR TITLE ? Miss
WHAT IS YOUR FIRST NAME ? Alicia
AND YOUR SURNAME ? Pinillos



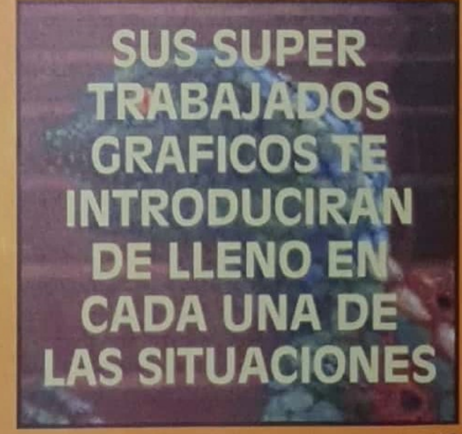


THE PTOLEMIES

In 332 BC Alexander the Great conquered Egypt from the Persians, who then ruled it, and founded the city of Alexandria as a great port to connect Greece with the new Greek Empire. Eight years later he was dead, and his body was brought back to the city for burial.

It was not long before the empire was divided between his

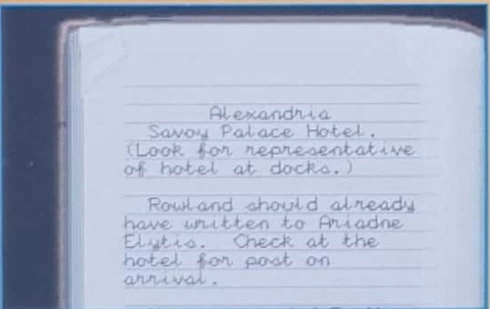
Para poder realizar tu misión puedes consultar un extenso material de archivo, donde hallarás documentos más que interesantes.



nos capacidad necesitará más pistas para lograr la misma información, e independientemente de que tú te hayas dado cuenta ya de dichos datos, no podrá actuar en consecuencia hasta que no los deduzca por sus propios medios. Pero si aún no te parece suficiente el número de combinaciones posibles que puedes realizar para acabar el juego de una forma u otra, también dispones de la posibilidad de hacerte personajes a medida, con las aptitudes que tú creas más convenientes para cada uno de ellos.

Algo que tendras que tener en cuenta si decides hacerte con una copia de este programa, es que necesita ni mas ni menos que 20Mb libres en el disco duro para poder ser instalado. Esto es debido a que el programa está controlado por un sistema operativo propio, diseñado específicamente para ejecutar este tipo de juegos, teniendo que gestionar una GRAN CANTIDAD de información gráfica y textual, además de enlazar la acción segun se va desarrollando la trama, pues es un juego de rol y son pocas cosas las que están predefinidas. Este sistema tiene todas las imágenes archivadas en ficheros, que debe ir cargando segun cambies de escenario, por lo cual también deberás contar con un ordenador con una velocidad de acceso al disco duro algo aceptable, pues de lo contrario tendrás que esperar un poco en cada cambio de imagen. Conscientes del problemilla, los diseñadores incluyen en el manual unos consejos para que puedas mejorar dicha velocidad de acceso.







La atmósfera de la Belle Epoque ha sido recreada a la perfección por sus espectaculares gráficos e inteligente guión.



La forma de jugar es sencilla, controlando con el ratón un puntero que va tomando formas distintas según se encuentre en una zona u otra de la pantalla.

Estas formas te indican la acción que puedes realizar si pulsas en ese momento, y sustituyen la convencional manera de iconos, ya que éste es el mismo puntero. Se cuenta con una pantalla principal que normalmente está activa y representa el escenario en el que se encuentra el personaje. También contamos con una pantalla de inventario, donde se muestran y depositan los objetos que encontremos en nuestro deambular en busca de respuestas. En ella partimos de salida con un bloc de notas (donde queda reflejada automaticamente toda la información que se nos comunica y que puede servirnos), un libro de historia de Alejandría (en el encontrarás datos que pueden serte de mucho provecho, pues la trama está muy relacionada con el pasado) y con un mapa (con él podremos desplazarnos de un lugar a otro).

Por último hay una pantalla de manipulacion, formada por una mesa o el suelo, dependiendo del sitio en el que estemos, y donde pondremos alguno de los objetos que tengamos almacenados en la pantalla de inventario, para analizarlos más detenidamente; en el caso de que el objeto fuera una carta, un libro, etc... de esta forma podremos leerlos. Cuando utilices esta pantalla, ten la precaución de volver a depositar el objeto en la pantalla de inventario, pues de no hacerlo, lo perderás dejándolo abandonado en el lugar donde lo examinastes.



Antes de empezar a jugar debes seleccionar un personaje o generar uno. Los que vienen en el juego son:

Diana Jones: Con nombre parecido al popular héroe peliculero, se nos presenta esta joven estudiante de egiptología que se siente atraida por Egipto a donde va en numerosas ocasiones. Gracias a que en estos viajes logró aprender el árabe, se desenvuelve bastante bien con las gentes de ese pueblo.

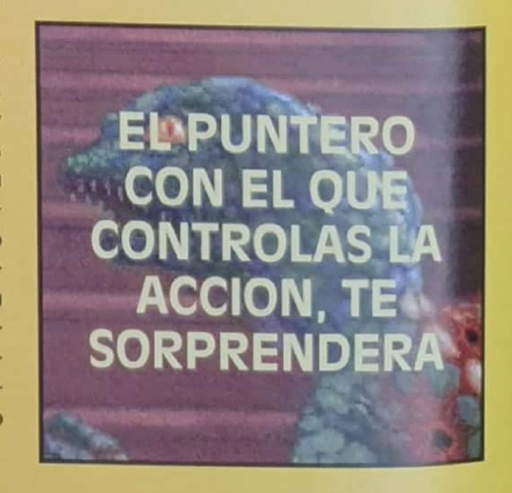
Precisamente en una de tantas visitas al viejo Egipto, para en el hotel de Alejandría, donde comienza la historia.

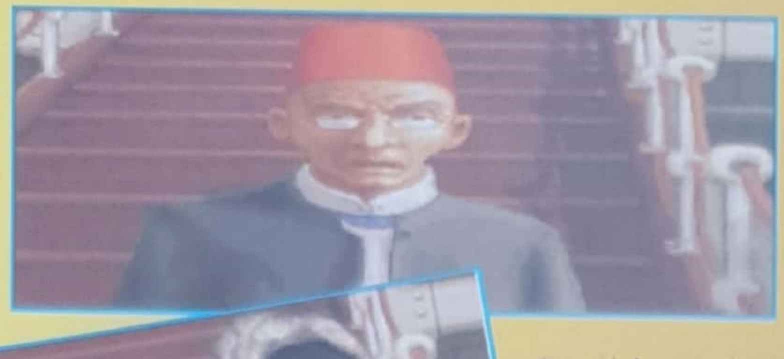
Lady Melbury: Es una viuda rica que siempre se ha destacado por su agilidad mental y, en general, por sus dotes detectivescas. Además su edad le hace tender al cotilleo, intentando inmiscuirse en todos los asuntos raros que se crucen en su camino.

Ahora se dispone a realizar otro de sus viajes vacacionales con destino en El Cairo, no sin antes hacer escala en Alejandría para arreglar unos asuntos pendientes.

Conrald Blake: Prototipo de aventurero.a quien si alguien le preguntara a que se dedica, inevitablemente respondería que a viajar.

El Oriente Medio es su pasión y más desde que al regreso de unos de sus innumerables viajes a esa zona trajo consigo un anillo con el sello del rey Salomón que, desde entonces, se convirtió en su más preciado tesoro. Aprovechó el que un viejo amigo reclamase su ayuda desde Egipto, para dirigirse de nuevo a la tierra de sus sueños.







Poca vida le queda al ciudadano turco, pero a través de este hecho comienza nuestra aventura. Lo siento tio, la vida, aunque en este caso: la muerte es así.

Joe Gretzky: Cómo iba a faltar el investigador privado en una intriga como ésta. Policia retirado tomó los papeles de investigador y se dirigió a Egipto para realizar su nueva actividad, pues pensó que era mucho mas movido que su patria y así no le faltaria trabajo, y no le falto...

Lord Avebury: Desde niño tuvo contacto con libros de ocultismo, aprendiendo de esta forma todo lo relativo a ciencias esotéricas. Como es un joven Lord venido a menos, toda su actividad se centra en su afición al ocultismo y, como Egipto está bien dotado de ello, se dirige hasta allí para aprender más sobre el tema.

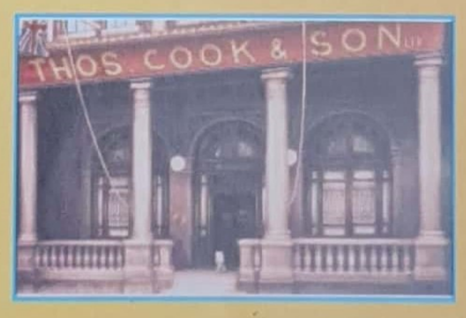
Estelle Pryor: Es la hija de un artista que fue discriminado por su extraña obra, pero la realidad de este raro trabajo tiene sus raíces en Egipto, a donde se dirige Estelle para desvelar la muerte en extrañas circustancias de su padre. Sus principales aptitudes están ligadas a la clarividencia.

La posibilidad de fabricar un personaje a tu medida, te llevará hasta un apartado del juego compuesto por una multitud de opciones para asignarle las características deseadas.

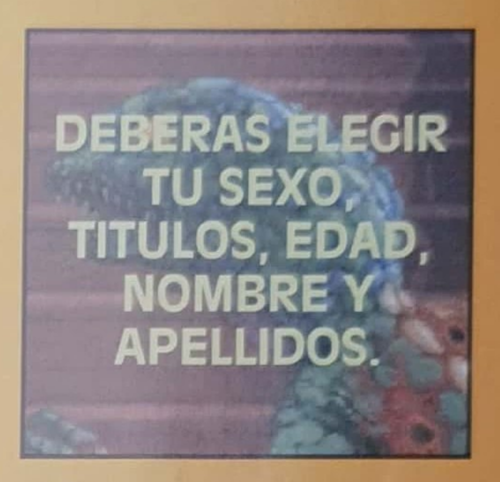
Lo primero que debes elegir es el sexo, para continuar asignándole los títulos que posee, la edad, el nombre y apellidos. Acto seguido el ordenador te proporcionará una personalidad para ese personaje, que podrás aceptar o desechar para que genere otra, y así hasta que encuentres una que te convenga. Después deberás elegir una serie de iconos que representan profesiones y las especialidades de ésta. Esto no excluye el hecho de que, independientemente a la profesión que elijas, tengas aptitudes relacionadas con otras actividades laborales, con lo que tambien deberás seleccionarlas. Cuando ya esté producido el personaje, pasará a formar parte de los que vienen con el juego, para así disponer de él en cualquier partida.

Cuando por fin te encuentres en el vestíbulo del hotel, encarnando el personaje que hayas elegido, no esperes una acción trepidante donde tu personaje se mueva velozmente por todos sitios para intentar buscar alguna pista, más bien debes relajarte y prestar la mayor atención a las cosas que vas oyendo y viendo e ir relacionándolas para así dirigirte con seguridad a los sitios que creas convenientes donde dar el siguiente paso, intentando adelantarte a los acontecimientos y así no quedarte por ahí pillado.







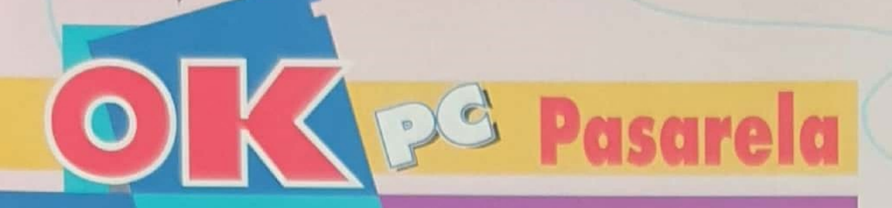


Los diseñadores del programa son especialistas en este tipo de juegos y han aportado toda su experiencia para dar como resultado una entretenidísima aventura de "rol" dotada de buenísimos detalles técnicos, como pueden ser las referencias históricas, la fotografía, la cartografía etc...

Además el novedoso sistema operativo SIGNOS (Scripted Interactive Graphic Novel Operating System; Sistema Operativo de Novelas Gráficas Interactivas con Guión) funciona utilizando el recientemente extendido hipertexto (expansión de información), en el cual los bloques de información van relacionados unos con otros, para que de esta forma un bloque pueda llamar a otro y con estos enlaces la información se pueda ir expandiendo con la posibilidad de acceder a los datos por diversos caminos, siguiendo el que más interese en cada momento.

En definitiva, el juego puede parecerse a otros programas del mismo género que ya han circulado por nuestros monitores, pero sin embargo, aporta cosas nuevas, sobre todo en la interactividad antes descrita.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.



- OK Pasarela: THE LEGEND OF KYRANDIA
- Compañía: VIRGIN.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUNDBLASTER.

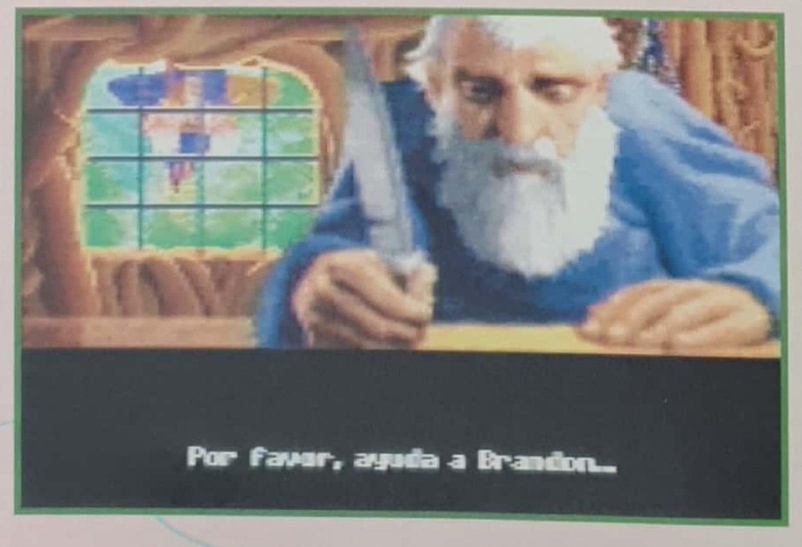
THE LEGEND OF KYRANDIA

CUENTA LA LEYENDA ...

Parece a estas alturas bastante claro que las prefencias de los usuarios de PC en lo referente al videojuego se han decantado claramente hacia el mundo de las aventuras gráficas. Si firmas como Sierra o Lucasfilm pueden considerarse como las principales impulsoras de este auge, no hay que olvidar que muchas otras se han sumado para aportar su particular granito de arena, como hace ahora Virgin con este sensaciónal programa.

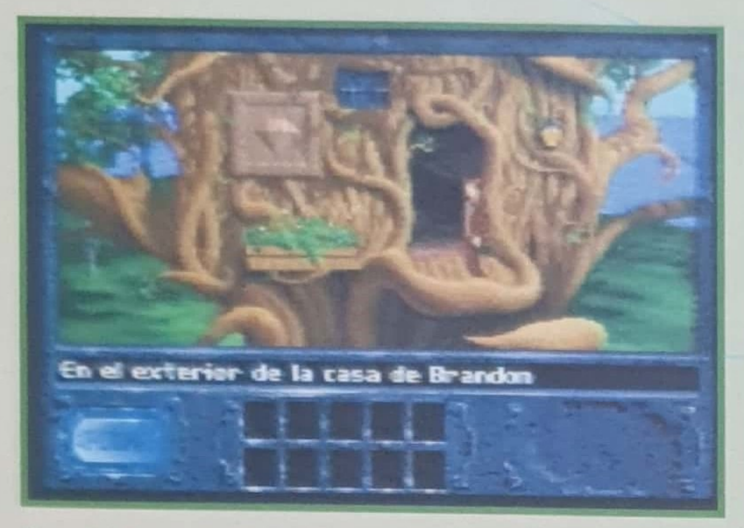
Parte también de la culpa de este increible avance que han experimentado las aventuras gráficas en las listas de éxitos, la tiene el no menos espectacular avance -esta vez técnico- que han experimentado los propios PCs, sobre todo en lo referente a aspectos como los gráficos y el sonido.

De hecho los más veteranos recordaréis ahora sin



poder reprimir una sonrisa aquellas primeras producciones con los 16 colores y la resolución de la Ega, que encima nos obligaban en muchos casos a tener que teclear las menasjes para tomar control sobre el programa.

El uso del ratón, la creación de nuevos y cada vez mejores «parsers» que eliminan el tecleo de ordenes y lo sustituyen por la utili-





Kyrandia es un espectáculo visual transformado en videojuego que será con toda seguridad la aventura prfeferida por los usuarios de PC del 93. Cada pantalla y cada sonido trabajados en un cien por cien, no dejando hueco para el error.

zación de iconos, y sobre todo la llegada de la VGA con sus 256 colores han convertido a las aventuras gráficas en auténticas obras de arte que nos permiten introucirnos como protagonistas en increibles aventuras, como la que nos ofrece este «The Legend of Kyrandia» de Virgin.

LA RECETA INFALIBLE

La eterna lucha entre el bien el mal, el rescate de una bella joven en peligro, encantamientos, magia, aventura e incluso algunas pequeñas dosis de buen humor, son los ingredientes que Virgin ha utilizado para dar forma a una receta informatica predestinada a convertirse en éxito seguro.

Todo comienza cuando Brandon, el protagonista de nuestra historia, regresa a su hogar para encontrar que su abuelo y maestro, el mago Kallak, ha sido convertido en estatua por arte de algún misterioso hechizo.

Tras una breve charla con el árbol parlante (en su interior está la casa de nuestro héroe), Brandon es informado de que el causante de la desgracia no es otro que Malcom, un pérfido hechicero que hace muchos años sembró el caos y la destrucción en Kyrandia, el hermoso reino en que habita Brandon.

LA SOMBRA DEL PERVERSO MALCOM PLANEA COMO UNA AMENAZA SOBRE KYRANDIA.

Por aquel entonces la energía mística de los magos de Kyrandia, en conjunción con los increibles poderes de la Kyragema, la mágica piedra que mantenía la paz y el bienestar en el reino, sirvieron para derrotar a Malcom, que fue desterrado y encarcelado.

Pero ahora la Kyragema ha desaparecido misteriosamente, y la energía de los magos ha menguado enormemente. Las consecuencias no se han hecho esperar: la paz ha desaparecido de la faz de Kyrandia, y lo que es peor, Malcom ha encontrado la oportunidad que tanto tiempo anheló para escapar de su eterno confinamiento. Su primera fechoria, su venganza sobre Kallak, no se ha hecho esperar, pero esto es sólo el comienzo de lo que puede ser una interminable lista de diabólicas perversidades... a menos que Brandon lo evite.

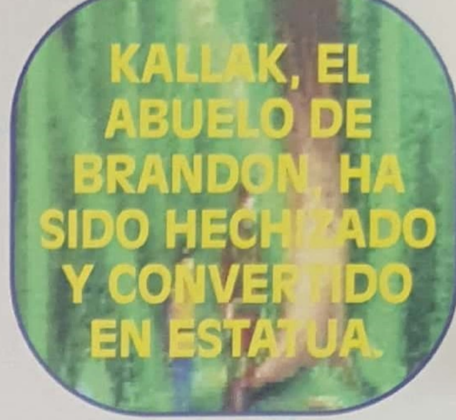


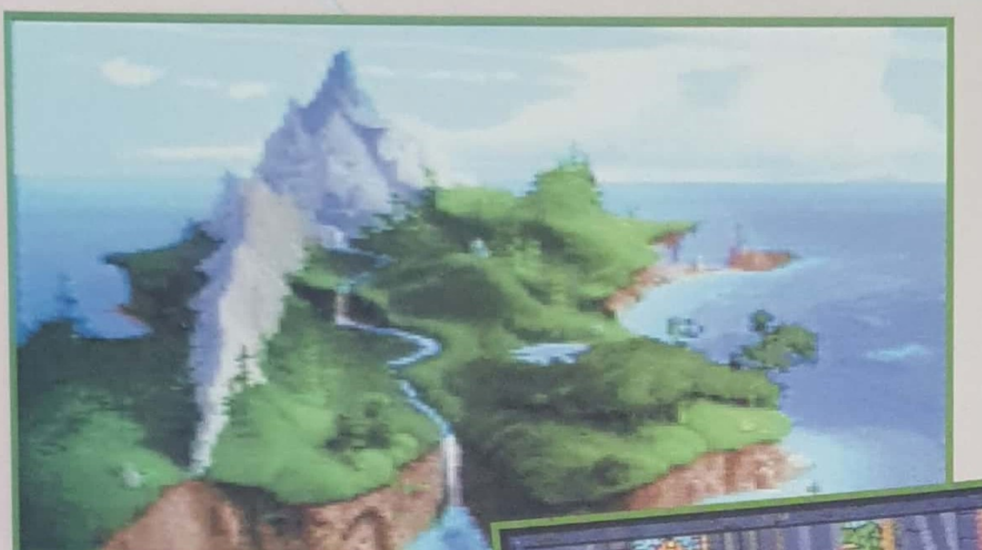






Ante su petrificado abuelo, Brandon comienza su aventura que consistirá en lograr vencer a Malcom, el mago desterrado de Kyrandia, que ha regresado.





Los peligros de Kyrandia van creciendo en dimensiones a medida que vamos recorriendo cada uno de los laberintos.

SOLO ANTE EL PELIGRO

Cuando la aventura comienza encontramos a Brandon en el interior de su casa, donde además del petrificado Kallak y algunos objetos de interés, encontraremos al árbol parlante, que nos revelará los pocos aspectos que nos servirán como pistas para comenzar nuestra aventura. Pese a todo, el desconcierto nos invadirá en un principio, por que nos encontramos envueltos en un terrible embrollo, sin armas, sin objetos, sin un mapa de la zona en que nos encontramos, y en general sin mucha idea de que pasos debemos dar para derrotar a Malcom.

Dado que el árbol nos aconseja dirigirnos el templo y visitar a Brynn, nuestra hermana, para que nos ayude, marchamos decididos en busca de tan místico lugar, donde en efecto, la bella Brynn, nos pondrá en buen camino para dar los primeros pasos destinados a completar la aventura.

En general, la estructura del juego es la clásica a la que nos tienen acostumbrados la mayoría de las aventuras gráficas, y como siempre tendremos que recoger objetos (podemos transportar un total de diez simultaneamente), resolver enigmáticos puzzles, relacionarnos con el resto de los personajes que se reparten a lo largo y ancho del mapeado del juego (la conversación se realiza de forma automática, es decir, no hace falta que seleccionemos un mensaje de entre varios).

Una de las partes más complicadas del juego es sin duda un intrincado laberinto en forma de cueva, cuyas estancias carecen de iluminación., y que sólo podemos



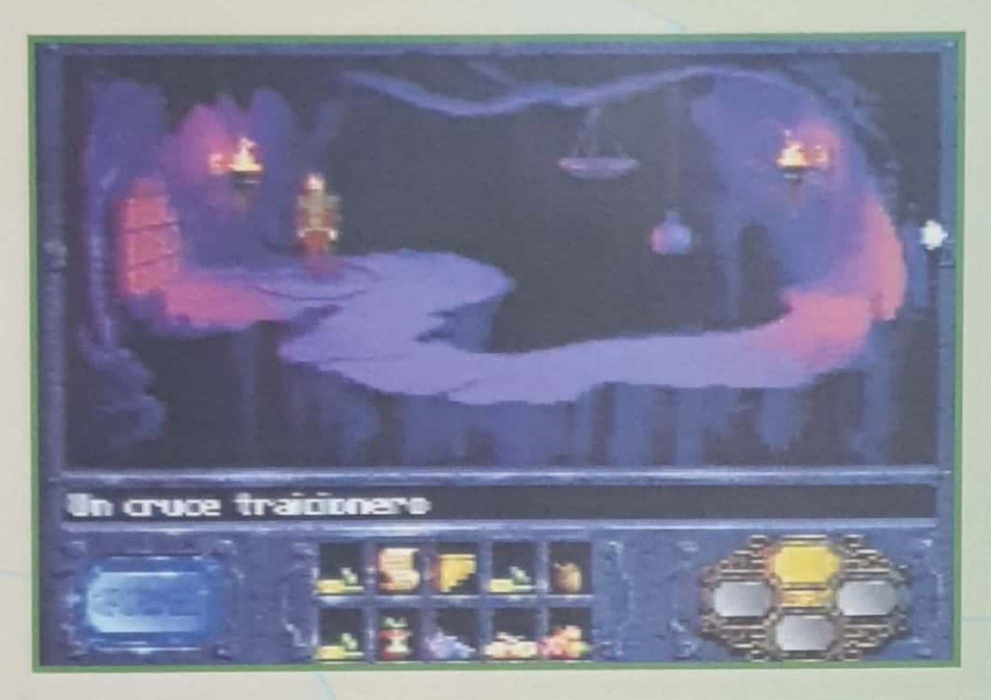












VIRGIN NOS OFRECE UNA ESPECTACULAR AVENTURA GRAFICA DE CALIDAD.



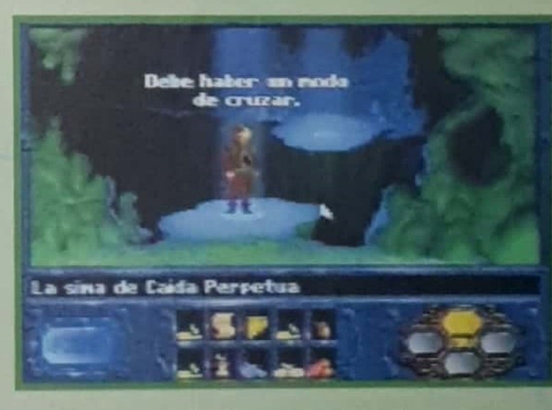












Cada lugar guarda un enrevesado enigma que habrá que resolver acertadamente para conseguir avanzar en el juego. Olvidar algún paso concreto, puede llevarnos a lugares de los que no conseguiremos salir de ninguna manera.

atravesar gracias a la ayuda de unos objetos luminosos (están repartidos estrategicamente a lo largo del recorrido) que poseen una curiosa peculiaridad: se apagan paulatinamente a medida que pasamos de pantalla y pantalla, de tal forma que quedaremos en total oscuridad si vanzamos más de tres pantallas seguidas (si esto ocurre... en efecto, adios mundo cruel).

La solución está en tratar de encontrar un camino que nos permita viajar de pantalla en pantalla pero siempre en dirección a otra zona donde encontremos más objetos luminosos, tomando la precaución de dejar en el suelo algunos de estos equivalentes de antorchas para iluminar poco a poco todo el laberinto. Parece complicado y realmente lo es... animo, valientes.

COMPLETO, BRILLANTE Y VISTOSO

«The legend of Kyrandia» es una aventura sumamente cuidada, en la que ni el más exigente de los «aventureros gráficos» echará nada en falta. Desde menús para cargar y salvar partidas, hasta otros aspectos como el permitirnos acelerar o ralentizar la velocidad de aparición de los textos en pantalla (que por cierto, han sido muy oportunamente traducidos a nuestro idioma) o incluso el ritmo a que camina nuestro personaje.

La presentación es también auténticamente de lujo, y destaca muy en especial la bella escena en que el anciano Kallak, en un espectacular primer plano, redacta



un mensaje instantes antes de ser atacado por Malcom.

Sin embargo en nuestra modesta opinión los puntos más fuertes del programa son por una parte la mágnifica estructuración de la acción, gracias a un argumento si no original, si excelentemente concebido, por otra la sensacional ambientación sonora, con pegadizas melodías que cambian de zona en zona y de situación en situación, y sobre todo los cuidadísimos gráficos, cuyo colorido y detalle en algunas zonas es sencillamente inmejorable.



La animación de los personajes es también perfecta, y en muchos momentos la utilización de un objeto determinado hace que este pase a estar en las manos de nuestro personaje o aquel al que se le entregue, y en ese momento lo utilice, con lo que se nos mostrará una nueva animación.



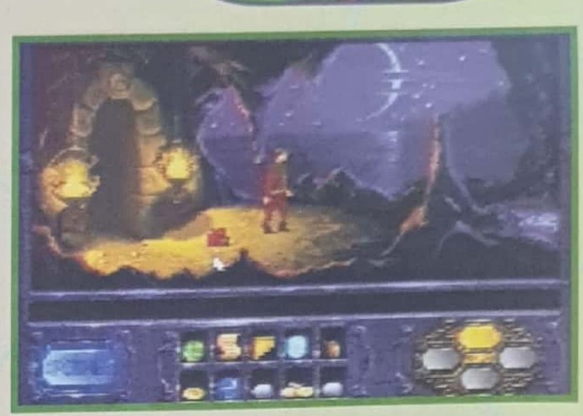
Los puzzles a resolver no son en principio demasiado complicados, aunque algunos objetos están escondidos con bastante mala sombra (una pista, el arroyo esconde un preciado tesoro muy necesario), y sobre todo la ya mencionada zona de las cuevas (para atravesarla os recomendamos que hagáis uso de ese inefable truco de salvar la partida antes de entrar en cada nueva pantalla, para poder volver a comenzar en el mismo lugar en caso de morir) es realmente demencial.

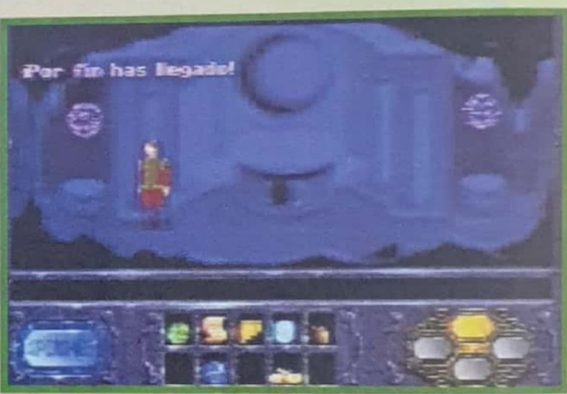


En definitiva, nos hallamos ante una ventura gráfica sensacional, destinada a mantener y fomentar la merecida popularidad que este género ha logardo entre los usuarios de PC. ¡Chapeau, Virgin!

JOSE EMILIO BARBERO

SI NO RECUPERAMOS LA KYRAGEMA NO PODREMOS OBTENER LA VICTORIA.





OK 86%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	95
Sonido :	90
Originalidad:	75
Movimientos :	85

FABLES & FIENDS

THE LEGEND OF Kyrandia

BOOK ONE

ENTRA EN UNA TIERRA DONDE LA MAGIA ES REAL

Una tierra de misteriosos bosques oscuros y dragones durmientes. Una tierra de rubíes y esmeraldas. Una tierra de inmensa belleza, con secretos aún por desvelar. La tierra de Kyrandia.

• Sus deliciosas escenas, así como su animación de gran realismo te arrastrarán en esta fantástica aventura.

• Elegante interface de apuntar y pulsar, que hace simple su manejo y divertido su juego.

¡LA LEYENDA DE KYRANDIA TE ESTA ESPERANDO!

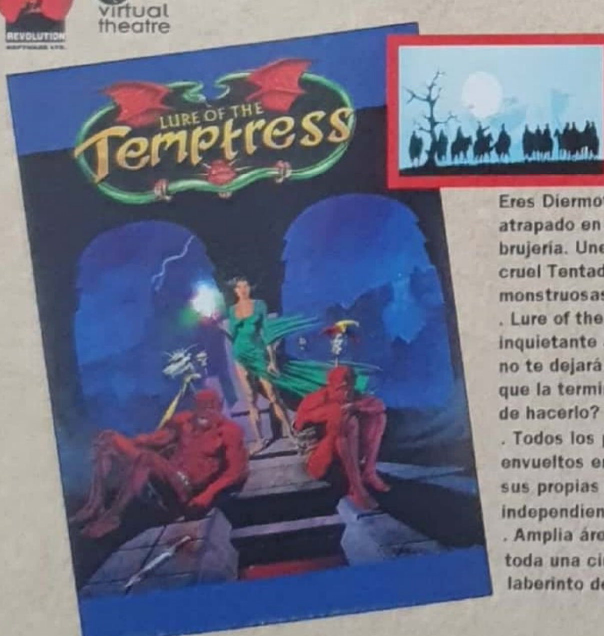
• La alegre banda sonora orquestada te cautivará.

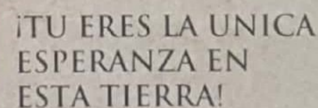
• Animación fluida a lo largo de cuatro capítulos, cada uno más desafiante que el anterior.

Westwood STUDIOS

REVOLUTION SOFTWARE LTD.

virtual theatre





¡TU ERES LA UNICA ESPERANZA EN ESTA TIERRA!

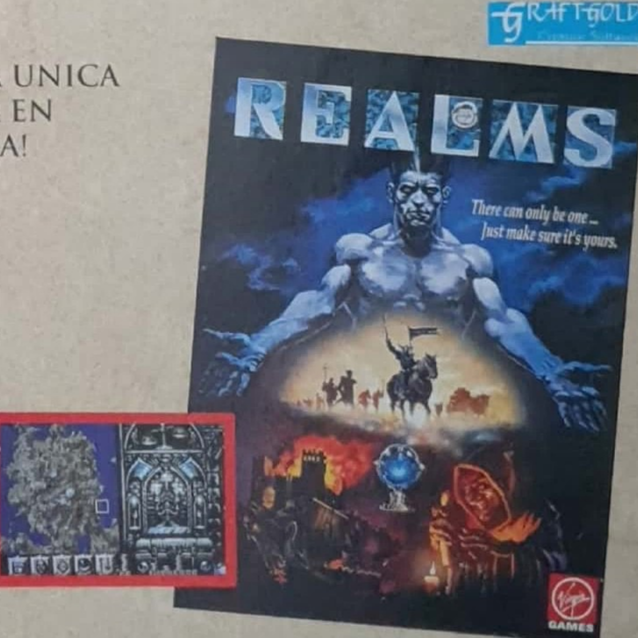
Eres Diermot, un héroe a la fuerza atrapado en una red de intriga y brujería. Une tus fuerzas contra la cruel Tentadora y sus monstruosas criaturas.

. Lure of the Temptress es una inquietante aventura gráfica que no te dejará descansar hasta que la termines. ¿Serás capaz de hacerlo?

. Todos los personajes envueltos en la historia, viven sus propias vidas de manera independiente.

. Amplia área de juego, incluyendo toda una ciudad, con su laberinto de cuevas y su castillo.

GRAFTGOLD



REINOS... Sólo puede haber uno... asegúrate que sea el tuyo.

. Gran diversidad de paisajes

. 128 ejércitos

. Innumerables ciudades con sus habitantes y su dinero

. Seis razas de humanoides diferentes.

Por primera vez puedes tomar completo control de tu propio destino, en tu intento de dominar un mundo entero.

EL REY HA MUERTO.

VIVA EL REY. Y EL REY ERES TU...

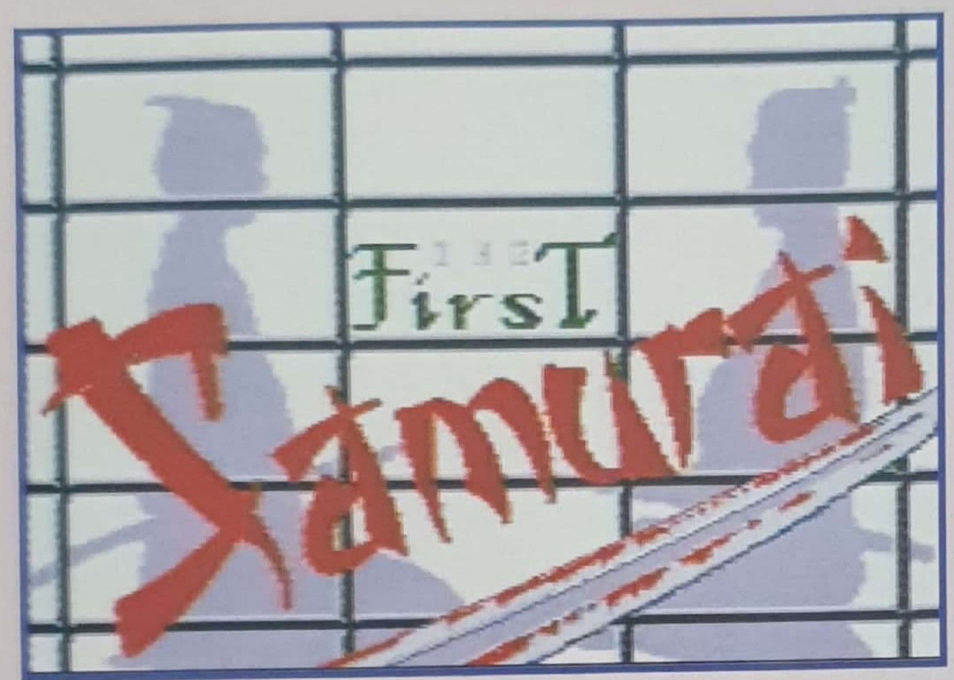


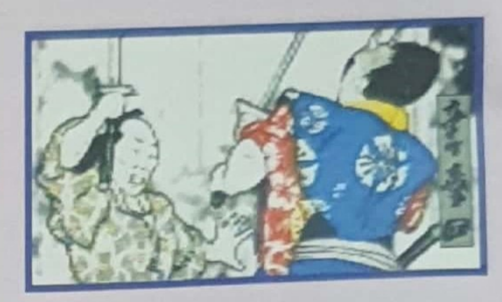


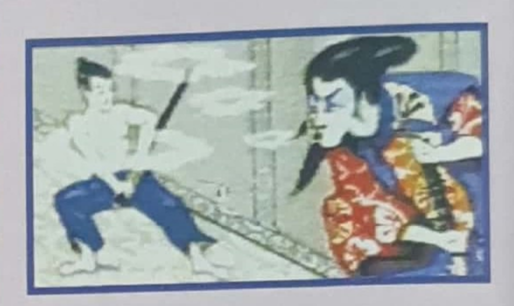


OK PC Pasarela











Hoy os hablo desde el Horror. Desde el día en que yo ayudaba a nuestro Señor Akira en su retiro, muchas lunas han pasado, y muchas cosas extrañas también, porque fué entonces cuando el reinado del Indeseable comenzó a asolar nuestros campos. Ahora todo es diferente y, seguro en la paz, me atrevo a contar el Gran Relato de la Liberación. Es como sigue...

- OK Pasarela: FIRST SAMURAI.
- Compañía: UBI SOFT.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDMASTER.



Un malogrado día del Estío de la Ultimas Epocas, con el fin de recaudar los impuestos, el Señor Akira y su discípulo, el joven Samurai, salieron... No sabían que los dominios del Mal estaban cerca en el tiempo. Instantes más tarde, la desolación que vagaba por las tierras de los aldeanos les había cogido por sorpresa. El Rey demonio había proclamado su reinado y, aniquilando a Akira después, lanzó una advertencia en la que proclamaba su reinado. El país se sumió desde entonces en la guerra, pero no fué hasta que llegó de detrás del mar el Gran Brujo, cuando los combates fueron más cruentos. El Demonio, presintiendo la derrota, se lanzó a sí mismo hacia el futuro, cuando las gentes hubieran olvidado la magia, en una época en la cual no tendría que preocuparse por sus enemigos. El joven samurai, no dándose un descanso en su fuero interno hasta haber vengado a su amo y

EL SABOR DE LA VENGANZA



señor, pidió al Gran Mago, que le dejase perseguir al Demonio a través del tiempo, para traerlo a su época y liquidarlo a los pies de su propio trono.

COSAS COTIDIANAS

Y no es de otra, sino de ésta forma, cómo todo dió lugar a lo que hoy llamamos el Gran Relato de la Liberación. No quiero dañar vuestras mentes con violencia, así que lo contaré como si de un juego se tratase.

La descripción de éste juego en particular es muy sencilla: no hay una ninguna, ni posible ni razonable. Necesitaría el espacio de media revista para hacerlo. La razón: es el laberinto más intrincado y complicado que he visto en mi vida. Así pues, voy a informarte lo mejor que pueda para que llegues a dominarlo como si de cosas cotidianas se tratase.

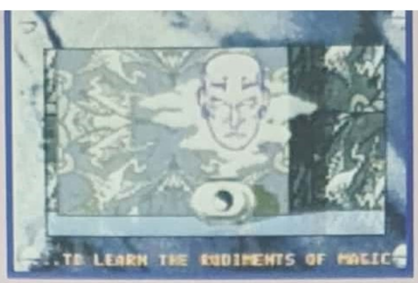
El juego consta de varias fases. Cada una en un espacio distinto y con un "monstruo" al final como única forma de pasar a la siguiente. Una vez derrotado el monstruo, hay intercomunicación entre las fases, retrocediendo.

La tónica del juego es bien sencilla: el ámbito en el cual se desarrollan los acontecimientos, es un submundo terrestre y del subsuelo. Algunas partes están inmersas en el vacío como si del cielo se tratase, y otras en sitios tan dispares como un mundo de cuarzo, las calles de la ciudad o decorados futuristas. En cualquier caso, los laberintos, bifurcaciones, entradas y salidas, etc... en algunos nivieles, rozan el límite de lo agobiante.

EL SECRETO DEL FIN DE NIVEL.

En primer lugar, he de decirte que tu misión principal en todos y cada uno de los niveles, será la de acabar con el monstruo que se encuentra al final para, así, poder pasar al siguiente, como ya te he apuntado antes, y por último terminar con éxito ésta inigualable aventura. Ahora bien, éste monstruo final, se encuentra protegido por una insalvable barrera que deberás superar, la cual te traerá por la calle de la amargura; o mejor dicho, te traería, si no hubieses comprado éste número de OK PC, pero como lo has hecho, intentaré evitarte esa calle en concreto.

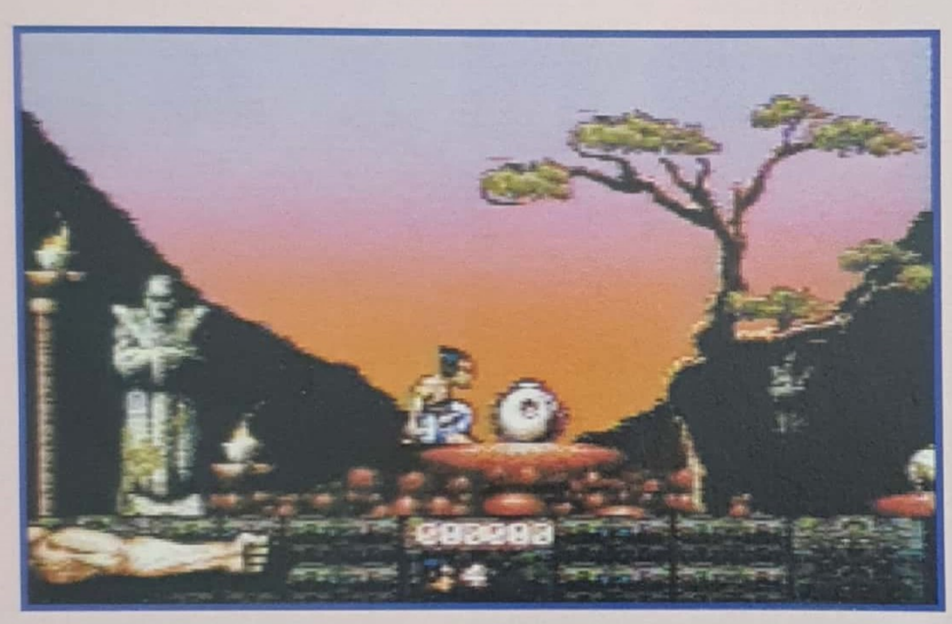
Verás: si tuvieras un trabajo como el mío, que es el de jugar lo que antes nunca nadie había jugado, probablemente ya estarías inmerso en la desesperación, pero para un capricornio, no hay nada imposible. Bromas aparte, para salvar esa insuperable barrera, SIEMPRE hay una solución que consta de cuatro partes. Me explico: la primera Gran Barrera, será una cascada imposible de cruzar. Pues bien, para ello, deberás pedir ayuda al Gran















Mago, pero él sólo no podrá ayudarte si tú no le has dado antes los medios. Así, para cruzar la Gran Cascada, tienes que haber cogido, antes, cuatro troncos de madera dispersos a lo largo y ancho de todo el nivel en que te encuentres y que el Mago se encargará de colocar a modo de puente para que cruces y puedas enfrentarte con el monstruo-oruga. En el segundo nivel serán cubos de agua que apagarán el suelo de un pasillo ardiente, en el tercero piedras que despuntarán peligrosos punzones que salen del suelo, y así sucesivamente.

Sabrás cuándo has cogido un objeto de utilidad para el mago, puedo asegurártelo.

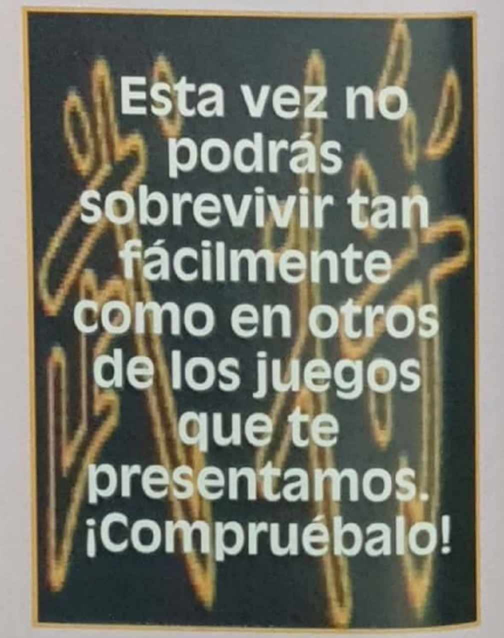
Esta es la esencia del juego que has decidido consultar. Ahora bien, para coger cada uno de éstos cuatro objetos, habrás de superar peligros innumerables: aberraciones que te atacarán por tierra y por aire, suelos en llamas donde te consumirás al caer, techos que se desplomarán, estalactitas que intentarán atravesarte... y lo peor de todo, que por otra parte es el gran aliciente del juego:

LA DESORIENTACION

Es tal el número de galerías, pasadizos, cámaras a las que se accede a través de paredes o suelos susceptibles de ser destruídos, túneles etc, que habrá momentos en los que pienses que se te está tomando el pelo, porque es alucinante. Así pues, tómatelo con calma.

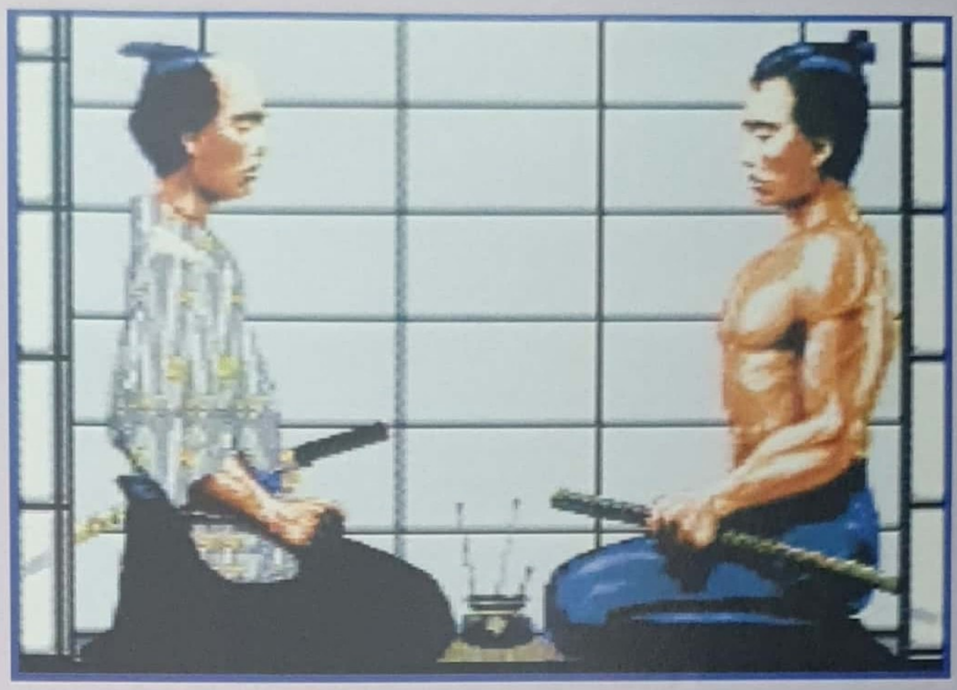
Pero no todo iban a ser malas noticias. Cuentas con grandes ventajas. De otro modo el juego no sería jugable y ya me dirás a dónde iría a parar el negocio...

La mayor ventaja con la que cuentas, es la campana que te permitirá invocar al mago cuando intuyas que necesitas su ayuda, y no sólo será en la prueba final, sino a lo largo de todo el juego, aunque especialmente en ese último momento antes de enfrentarte con cada uno de los monstruos. La segunda en importancia será la espada de que serás dotado a medi-









da que te vayas cargando enemigos, ya que ésta se alimenta de la muerte de tus adversarios, y a su vez ellos, se alimentan de tu energía, así que no pierdas de vista el brazo que aparece en la pantalla porque si desaparece, morirás. Precisamente para no morir, tendrás que comer la fruta que vayas encontrando o cualquier otra clase de alimento. Hay alimentos que después de comértelos, retrocedes unos pasos y vuelven a surgir: son los que suelen estar en el suelo y vienen "de luxe" cuando éstos escasean y no te queda apenas energía. Aparte, tienes armas adicionales para defenderte.

A medida que vas avanzando en el juego, verás que hay unas pócimas de regeneración. Activa alguna de vez en cuando, aunque ello suponga medrar tu energía de espada, porque si no, cada vez que pierdas alguna de las tres vidas que te son dadas, volverás irremediablemente al principio del juego. Este, por otra parte, cuando pases un nivel, podrás guardarlo y tener un código de acceso personal a esa grabación, para que, cada vez que quieras volver a jugar, no tengas que comenzar desde el primer nivel.

Si alguna vez te has preguntado por el alcance de tu paciencia, éste será el test definitivo.

OPINION PERSONAL

Es una pasada. Es un juego que mezcla el aliciente de los juegos-pistas con la acción y la rapidez de los tan conocidos arcades de artes marciales. Envuelto en gráficos de gran calidad, no deja sitio al aburrimiento, siendo de los juegos más adictivos que conozco si no el que más. Es un trabajo de chinos, nunca mejor dicho.

JOSÉ VILLALBA MEDINA.



OK 90%

Jugabilidad :	100
Gráficos :	90
Sonido :	75
Originalidad:	85
Movimientos :	100



- OK Pasarela: *CURSE OF ENCHANTIA*
- Compañía: CORE DESING.
- Distribuidor: PROEIN S.A.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER , ROLAND.

Curse of Enchantia

Hace muchos, muchos años, en un lugar escondido en otra dimensión desconocida para nosotros, habitaba un grupo de malévolas brujas que estaban comandadas por una que les sobrepasaba en maldad. Llevada de su desagradable vanidad, perpetró sin dudarlo un intento de lograr la eterna juventud. Sólo había un problema, le faltaba un ingrediente...¡tú!

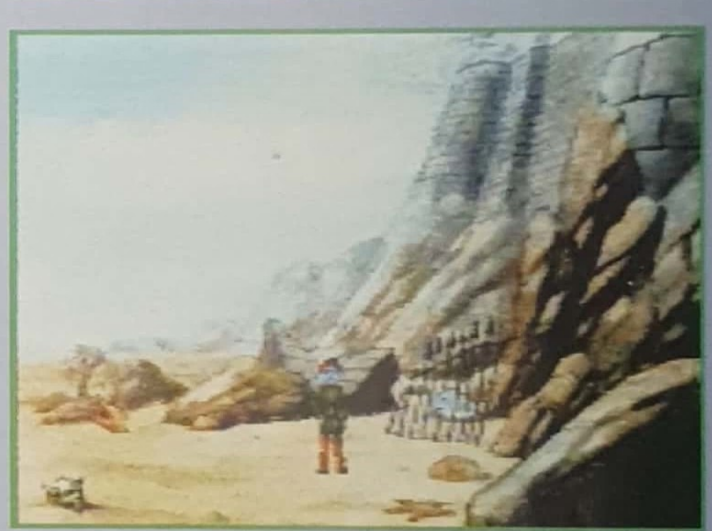
ESCUELA DE











No le costó mucho a la malvada bruja de Enchantia, engañar a las otras, más infelices, y convencerlas de tal manera que sirvieran sin dudarlo a sus propósitos. Había que abrir un hueco en otra dimensión para localizar el ingrediente que faltaba y encomendó la misión a una pareja de hechiceras de poca monta a las que luego destruyó sin escrúpulo alguno. Pero el mal ya estaba hecho, el portal quedó abierto y nuevas gentes edificaron su vida en las proximidades. Un buen día, Brad, el héroe de esta historia jugaba con su hermana Jenny al béisbol, ¡en qué hora decidió hacerlo! La bruja estaba al acecho, "casualmente" la pelota salió despedida en dirección hacia el portal y ¡zas! Cuando Brad despertó, estaba colgado boca abajo en una celda de ignominiosa apariencia, confuso y extrañado decidió que debía salir de allí y enterarse de que iba la cosa, solamente había un problema ¿cómo salir?

LLEGO LA HORA DE JUGAR

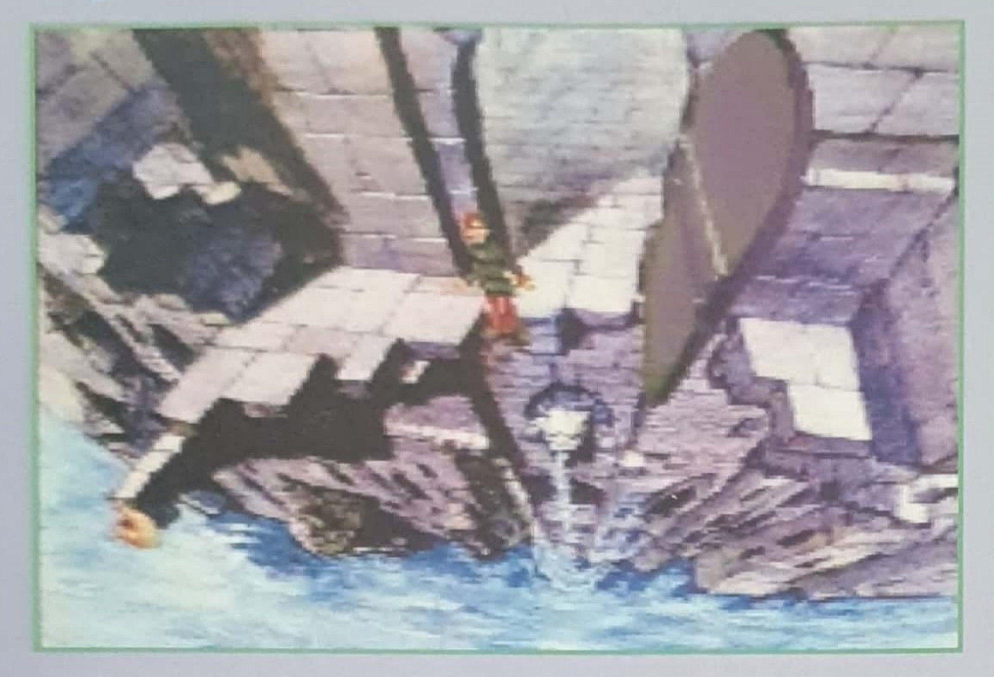
«Curse of Enchantia» es un juego de características netamente aventureras.

Aquellos corazones dañados por la duda no podrán salir de la prisión y, como consecuencia serán convertidos en el ingrediente que necesita con urgencia la malvada bruja.

Core design, es justo reconocerlo, se ha "partido el pecho" en la construcción del juego y eso, para el jugador que visita habitualmente las aventuras gráficas, supone un motivo de regocijo y de halago. Después de la introducción, de desgaste gráfico considerable, te encuentras en una celda sin saber que hacer, colgado de los pies y temiendote lo peor. A la vista tienes una puerta en la que unos intranquilos ojos te vigilan con nerviosa rapidez. Cuando crees que no tienes escapatoria posible, pulsas el botón izquierdo del ratón y allí están una serie de iconos dispuesto a ayudarte si los utilizas con un mucho de cabeza.

«Curse of Enchantia» es una aventura gráfica que por su alto poder de adicción pondrá en peligro tus horas de sueño

BRUJAS



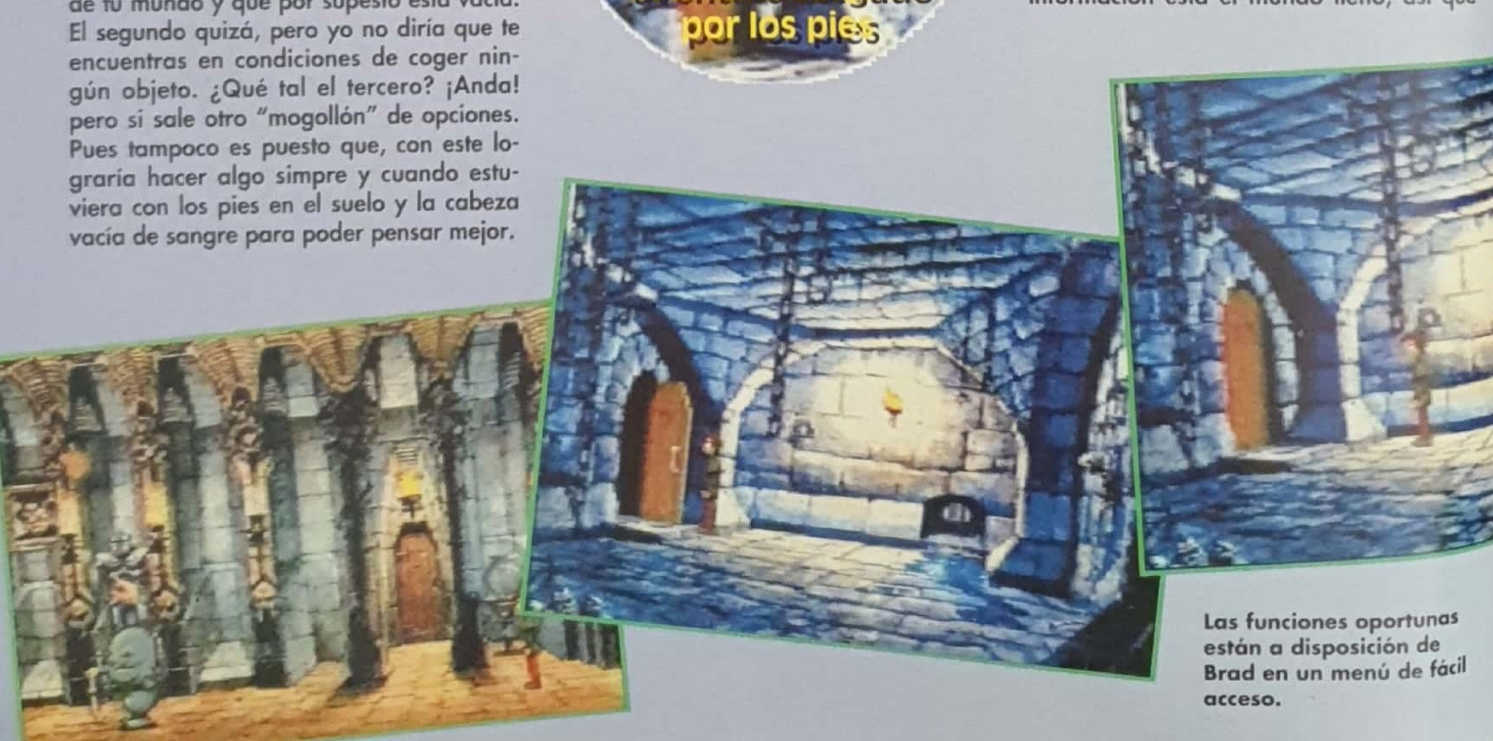
Cuando comiences a practicar tus andanzas sobre el escenario de Enchantia, podrás experimentar la desagradable sensación de que miles de ojos vigilan cada paso que das a través de los complicados laberintos por los que has de moverte.

Las funciones pueden realizarse por medio de ratón, joystick o teclado, cada uno decide según su experiencia, aunque a mí en este tipo de juegos, y lo digo sin sonrojarme, me gusta utilizar el ratón.

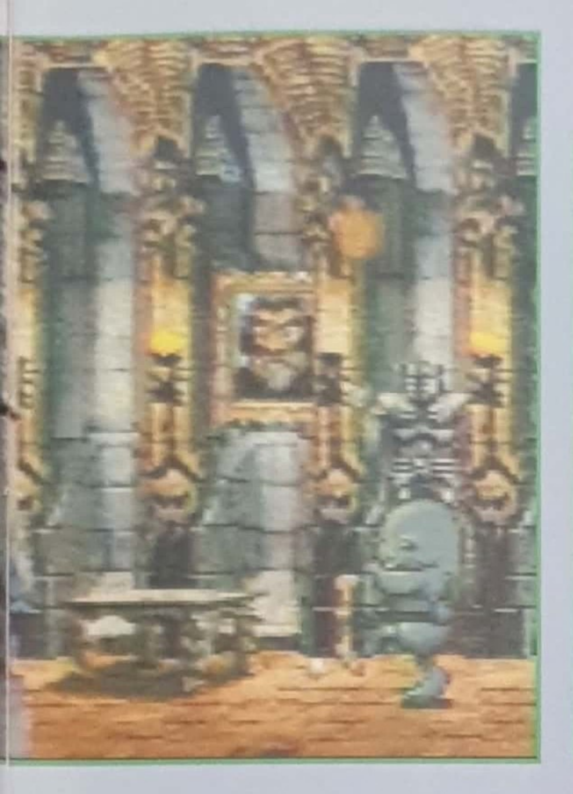
De izquierda a derecha se despliegan los mencionados iconos y piensas en cuál es el que te sacará del apuro actual, que para otros apuros, ya tendrás tiempo suficiente cuando te liberes del que ahora te preocupa. El primero no parece ser puesto que se trata de la mochila que te trajiste de tu mundo y que por supesto está vacía. El segundo quizá, pero yo no diría que te encuentras en condiciones de coger ningún objeto. ¿Qué tal el tercero? ¡Anda! pero si sale otro "mogollón" de opciones. Pues tampoco es puesto que, con este lograría hacer algo simpre y cuando estuviera con los pies en el suelo y la cabeza vacía de sangre para poder pensar mejor.

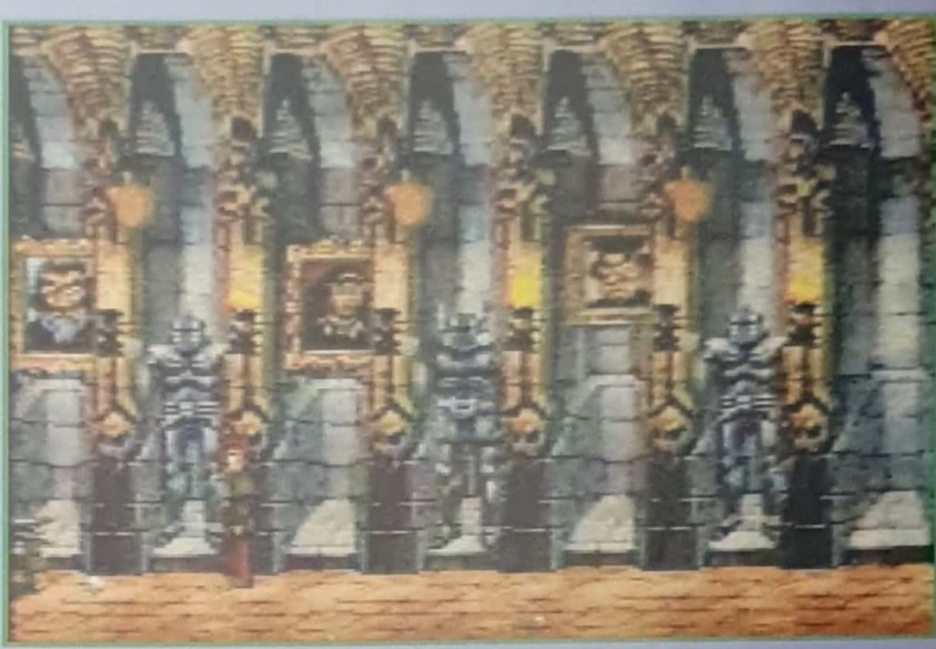
El mundo de Enchantia, aún por descubrir, está a disposición de Brad, un protagonista que comienza la aventura colgado por los pies

El cuarto es un ojo, pero creo que mi vista no es en este momento lo que mejor funciona precisamente. El quinto me permite hablar... ¿para qué? si estoy más solo que la una. El sexto y séptimo no creo que me ayuden mucho pero, no puedo negar que son los más optimistas. ¡Para luchar o saltar me encuentro yo ahora mismo!. En fin veré si el octavo... ¡que leche de partida puedo grabar si aún no he empezado a menear mis pinreles!. La música me sobra si no se trata de la marcha fúnebre y de información está el mundo lleno, así que



Las funciones oportunas están a disposición de Brad en un menú de fácil acceso.





En cada lugar recorrido, Brad deberá de localizar aquellos objetos que le sean de suma utilidad a la hora de completar cada uno de los enigmas.

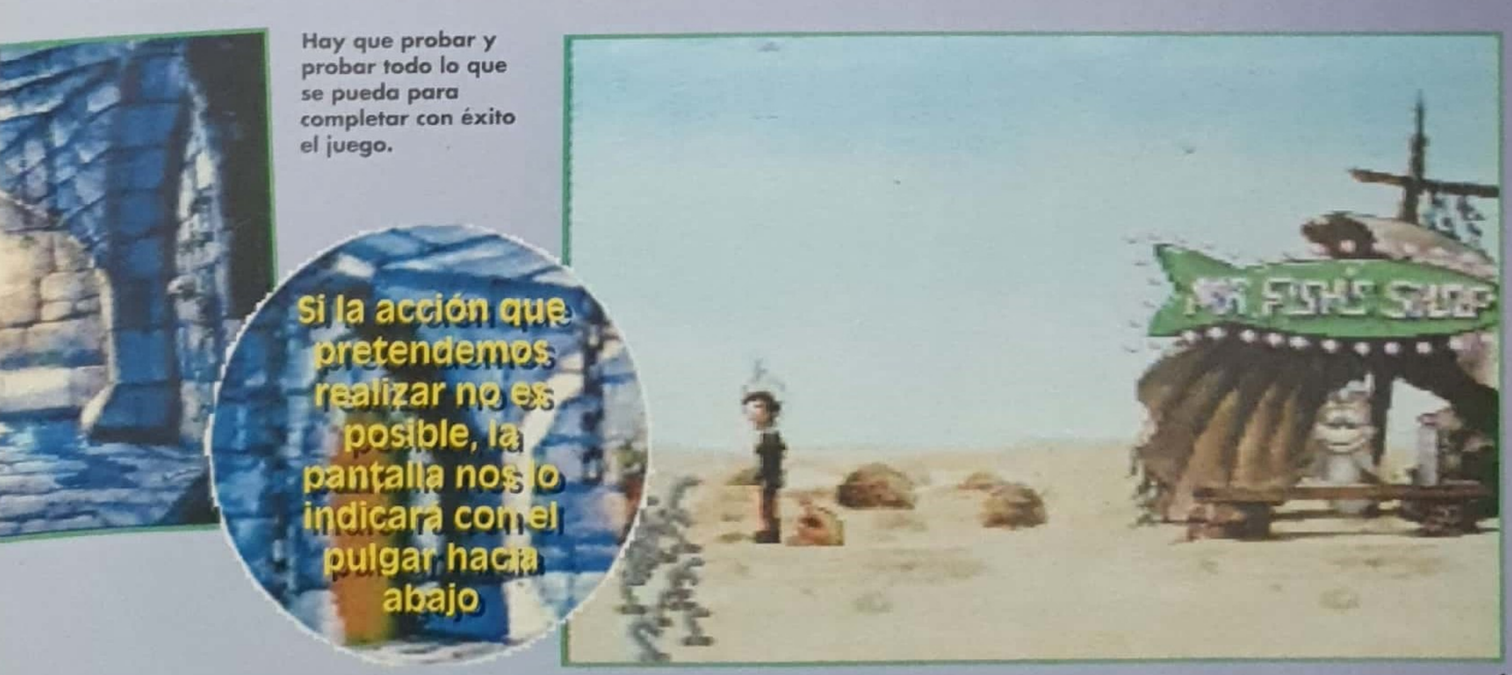
estás dos últimas opciones tampoco me sirven.

ICONOGRAFIA

Los nervios comienzan a atenazar el cerebro de nuestro héroe, esperemos que no así el vuestro. Tranquilos, al fin y al cabo el sistema de iconos es muy conocido por la mayoría de los "Indys" de PC y por tanto, seguro que ya más de uno estará super familiarizado con este sistema de trabajo. Inventario, recoger, usar, mirar, hablar, luchar o saltar son opciones muy conocidas y muy rápidas de asimilar. Lo que quizás cuesta un poquillo más es el saber cuál y cómo utilizarlas en el momento adecuado para lograr el fin perseguido.

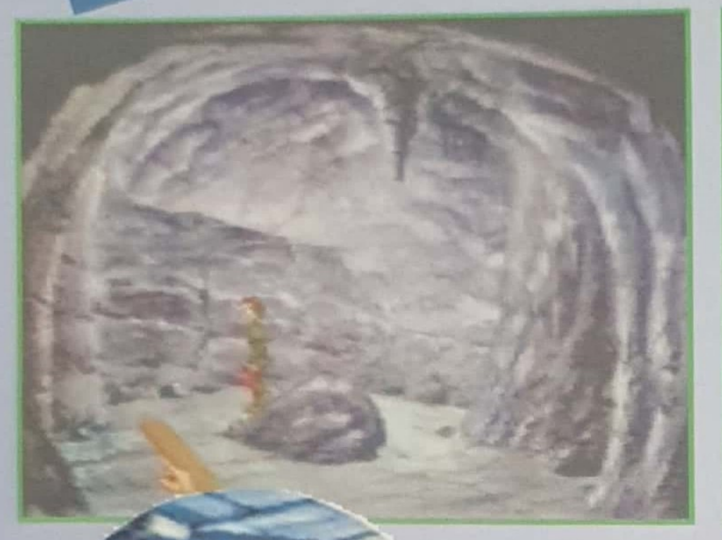
Dejemos a Brad "colgado", nunca mejor dicho, con la benevolente esperanza de que aquellos de vosotros que oséis desafiar al mundo de Enchantia, intentéis devolverle a su mundo. Hecho que pasa obligadamente por pisotear el cadaver de la hechicera jefe, tarea nada fácil ni agradable.

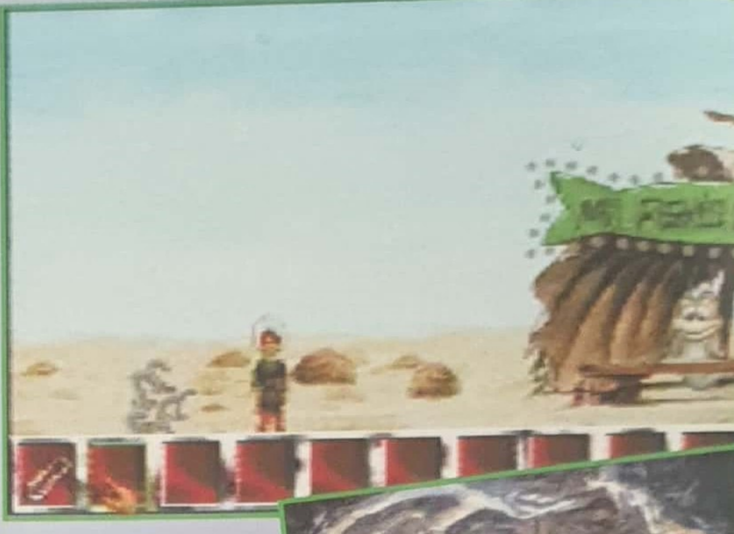
Pocos, por no decir ninguno, son los secretos que permanecerán ocultos una vez que penetréis en el juego. Una vez dentro de la historia, os será tremendamente complicado salir de ella sin sentir desazón por no finalizarla. Salvar las partidas no será el consuelo anhelado. A mí personalmente, me ha supuesto horas y horas de desafiante duelo, intentar desvelar uno tras otro todos los enigmas que se esconden en cualquier rincón... en cualquier parte. Algunos serán tan sencillos como la propia vista nos los pretenda mostrar,



Hay que probar y probar todo lo que se pueda para completar con éxito el juego.

Si la acción que pretendemos realizar no es posible, la pantalla nos lo indicara con el pulgar hacia abajo





Es de agradecer la casi extenuante variedad de situaciones en las que se ve mezclado el protagonista

otros en cambio presentarán formas tan variadas y complejas que nos obligarán a meditarlos durantes extensos espacios de tiempos que rayarán peligrosamente con el límite de nuestras horas de sueño, dañando nuestro rendimiento en aquellas que laborablemente prestamos cada cual en nuestra respectiva oficina.

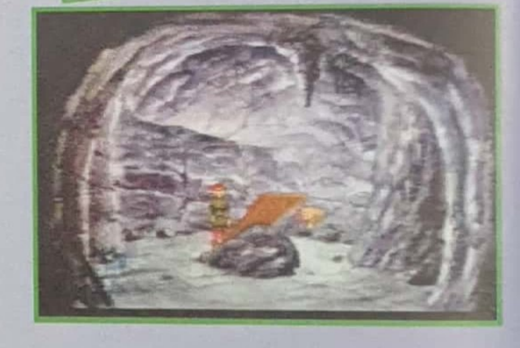
Aún así, si vuestro espíritu es indomable, seguiréis infames cada uno de los inescrutables caminos que nos conducen al peligro, con la mayor de las sonrisas.

En Enchantia, os espera el castillo, la inmensidad marina, el abismo... todas y cada una de las maneras en que el mal suele presentarse. Monstruos, armaduras, gemas mágicas, personajes de fanfarria y de leyenda, intratables guardianes de estancias, todo tiene cabida, todo vale con tal de no entrar de cabeza en la olla y convertirse en el ingrediente buscado por todos aquellos que desean mantener el aspecto juvenil que antaño perdieron.



UN PULSO A LA IMAGINACION

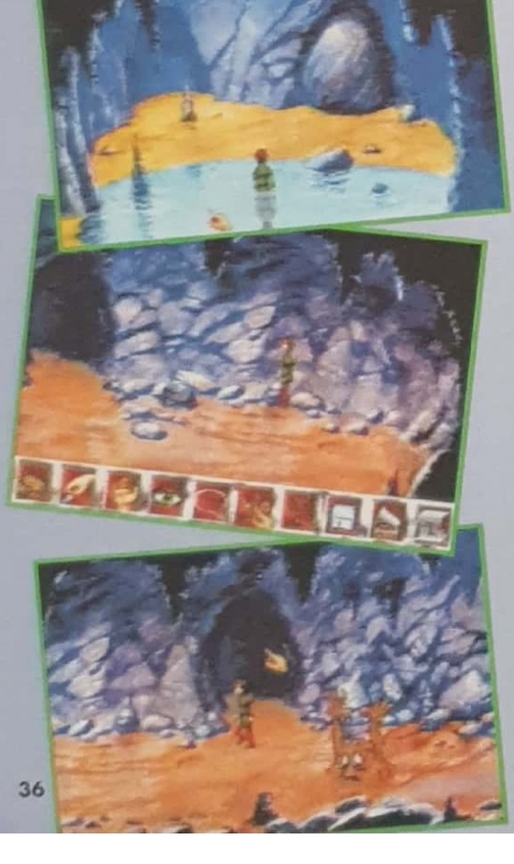
Si de destacar algo se trata, valoraría sin lugar a dudas el trabajado escenario gráfico que los señores pensantes de Core han dado al juego. A continuación puntuaría con amplitud la casi extenuante variedad de situaciones, acciones, movimientos y decisiones que el protagonista deberá "sufrir" para solventar con éxito cada parte. Un punto en contra es la machacaona e insistente melodía de fondo, aunque bonita y no falta de calidad, descentra al máximo por su reiteración continuada. Originalísima es, por cierto, la manera de expresar si lo que pretendemos hacer en cada momento es lo correcto o no. Pulgar hacia arriba o hacia abajo, como si de un circo romano se tratara. Al fin y al cabo somos víctimas del encantamiento de Enchantia, valga la redundancia... gracioso ¿no?



Félix J. Físico Vara.

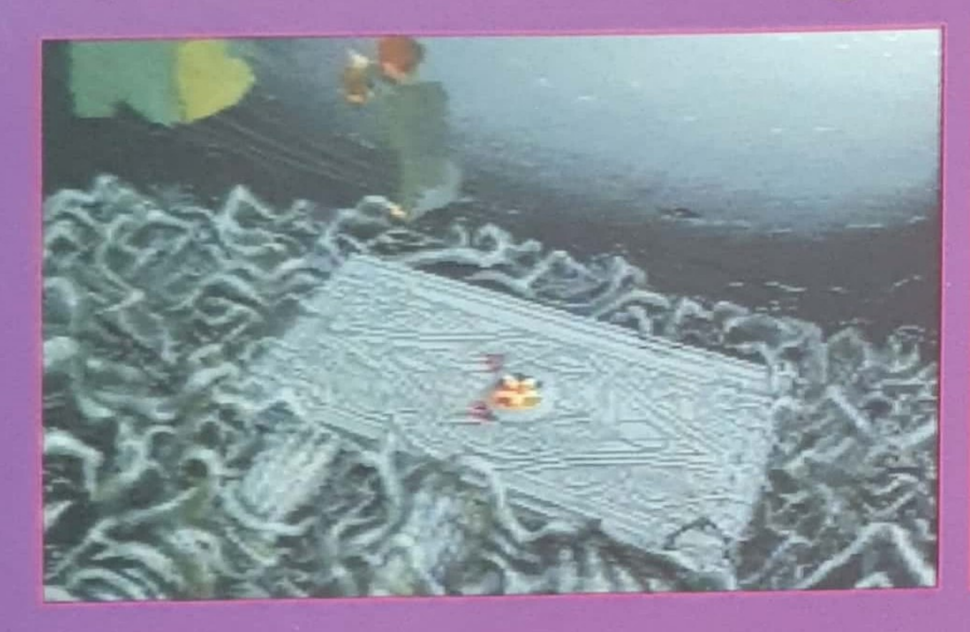
OK 89%

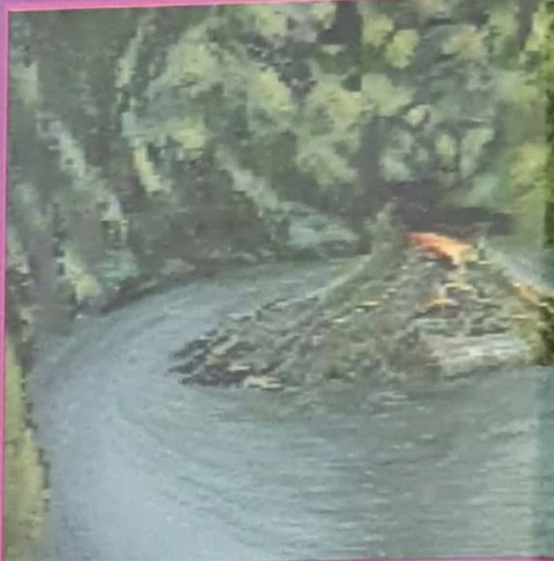
Jugabilidad :	90
Gráficos :	92
Sonido :	80
Originalidad:	90
Movimientos :	92



- OK Pasarela: *ALONE IN THE DARK*
- Compañía: INFOGRAMES.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER , SOUNDMASTER.

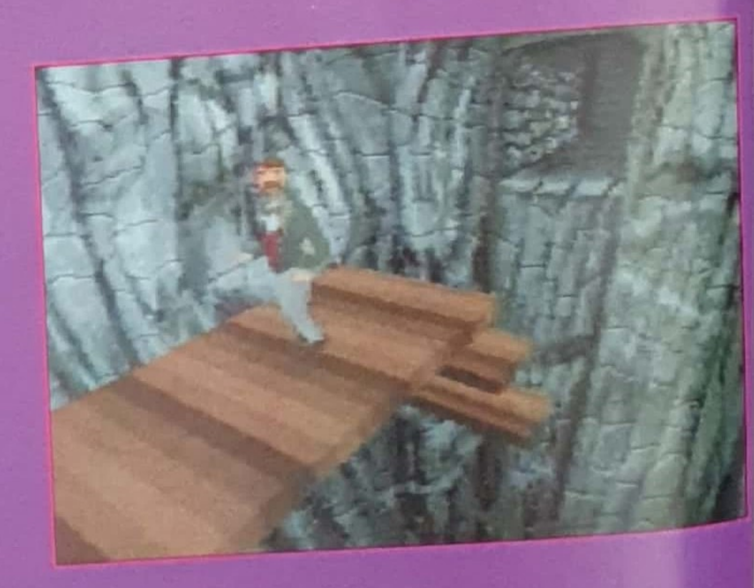
Alone in the Dark





Pocos imaginaron que tras la muerte, en condiciones extrañas, del famoso pintor Jeremy Hartwood, algunas personas se atreviesen a investigar por cuenta ajena o propia en el domicilio del fallecido. Su sobrina Emily lo hacía por demostrar la cordura de su tío, Edward Carnby's por dinero. Tanto uno como otro no imaginaban lo que les esperaba en... Derceto.

Hacía años que las habladurías de la gente acerca de la mansión de Derceto no cesaban. Monstruos, brujas, maleficios y hasta el mismo demonio, formaban parte de la propia estructura de la casa. Jeremy Hartwood, conocido pintor, vivió en ella hasta que un día fue encontrado muerto en extrañas circunstancias. Un leño más avivó, por tanto, el fuego del



LA MANSION

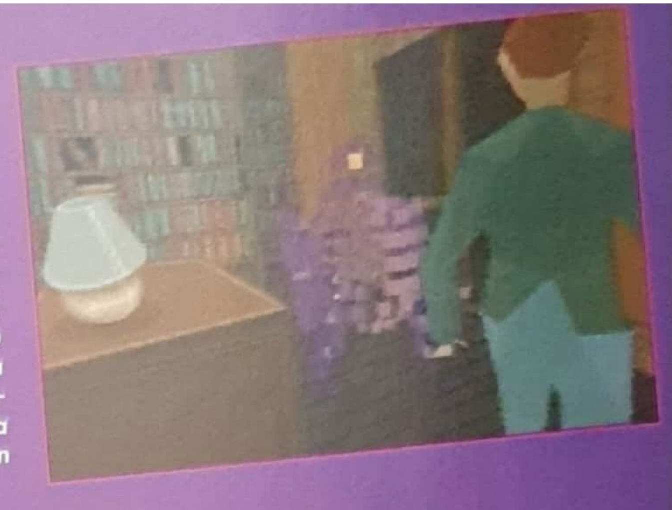
terror que moraba en los corazones de los habitantes de Louisiana. Si alguno de ellos se les hubiese ofrecido una astronómica suma de dinero por pasar la noche en Derceto, tal y como el cuento de Juan sin miedo, es seguro que la hubiera rechazado anteponiendo el valor que de la propia vida el ser humano tiene.

Pero todos no somos iguales, algunos no creían en la existencia de algo que no tuviera una explicación científica o lógica. A la muerte de Mr. Hartwood, el abogado de éste se puso en contacto con el familiar más próximo, su sobrina Emily. Ella no tardo en correr hacia la mansión de su tío para demostrar que Hartwood podía ser muchas cosas pero no un loco. Por otro lado, el detective Edward Carnby's, un afamado buscador de casos perdidos, cumpliendo un encargo de Gloria Allen, dueña de una lujosa galería de Arte que quería recuperar un viejo piano del domicilio de Mr. Hartwood. Los protagonistas de esta historia no lo van a pasar nada bien, Derceto es lo más antagónico a un parque de atracciones que se puede encontrar y la herencia de Mr. hartwood está ligada claramente a muchas historias de diablos, zombies y monstruos.

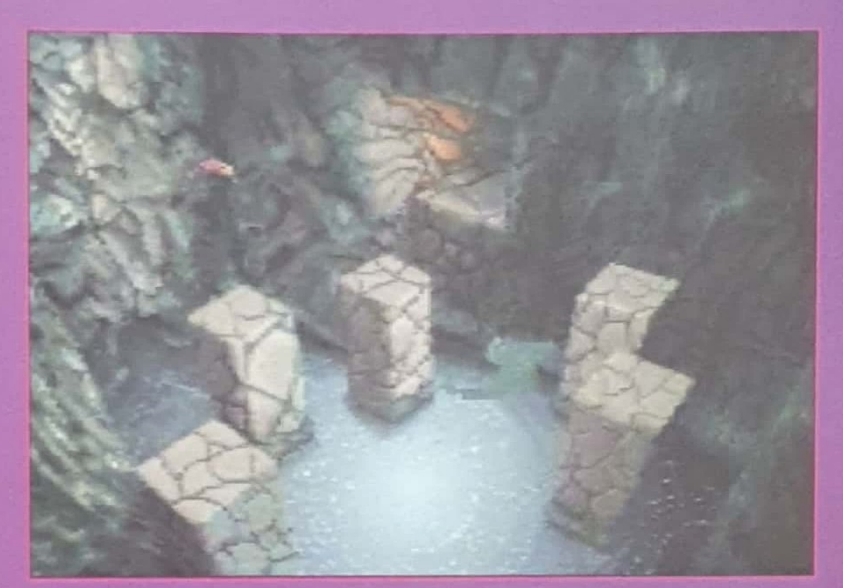
PELIGRO INMINENTE

El viajecito de por sí ya se las traía, pero mi coche, aunque antiguo, no tuvo problemas para llegar hasta la misma entrada de la mansión, atropellamiento de sapos aparte. Nada más bajar del vehículo, noté como si unos inquientantes ojos se clavaran en mí, acompañados de un aullar de lobos escalofriante. Por si acaso, seguí hacia la puerta de la casa sin pensar demasiado ya que, si las habladurías de la gente no habían llegado a asustarme, mi imaginación no debía de jugarme una mala pasada en este momento. Abrí la puerta de la mansión y penetré en el interior del recibidor con paso tranquilo. Tras un chirrido espeluznante, la puerta se cerró con un sonoro golpe que, lo reconozco, me asustó. Seguí hacia adelante y me encaminé hacia el trastero donde se supone que debería comenzar mi búsqueda, todo iba bien hasta que un ruido inhumano trastorno mi concentración. De pronto, en aquella habitación se introdujo una especie de pájaro-monstruo saltarín que ayudado por un zombi salido de no se dónde, comenzaron a devorar mis entrañas. Cómo sigo vivo después de semejante ataque es tema suficiente para escribir varias enciclopedias, peno ahora no es el momento.

La casa es un auténtico laberinto por el que deberás de andar con sumo cuidado





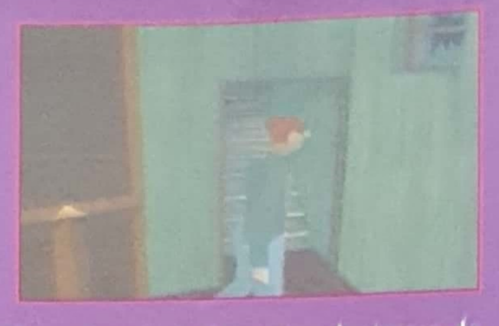


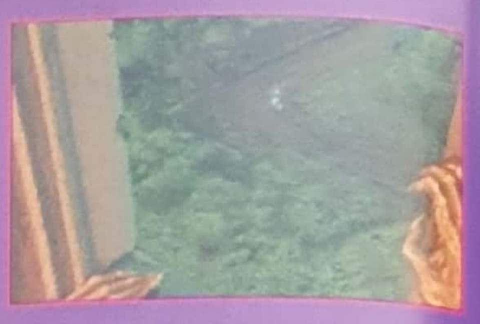


Una aventura llena de enigmas y misterios con gráficos de tres dimensiones verdaderamente espectaculares.

DEL TERROR

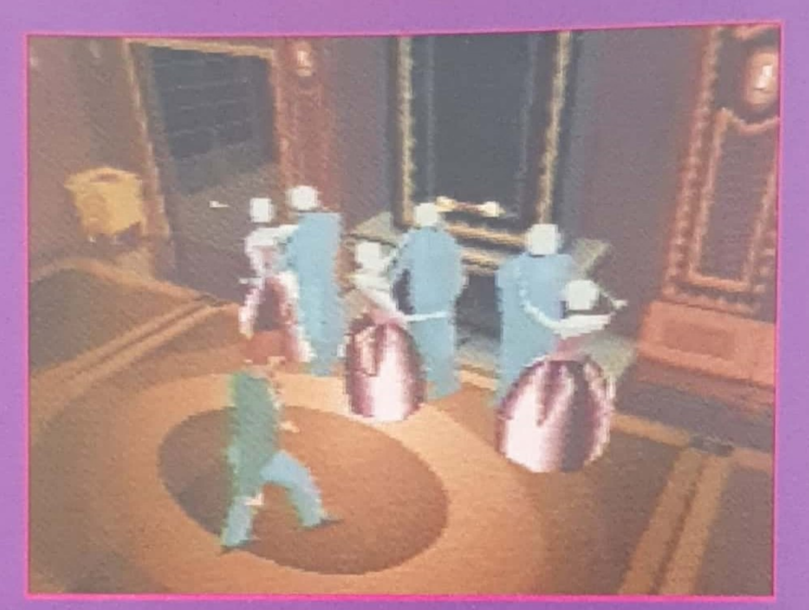
y atención debido a los continuos e inminentes peligros que te acechan. Todo tipo de seres, monstruos, demonios, criaturas deformes, etc, tienen como misión principial que no llegues al final y logres descubrir el secreto oculto de Derceto. El responsable de todas las habladurías vive allí dentro, oculto al rostro de los mortales, pero tu continua osadía seguro que da al traste con sus planes malignos.





Concreta y extrañamente, el número de teclas a usar es corto pero cumple a la perfección con cualquier cosa que pretendamos hacer durante la historia. Las teclas de dirección del cursor, dirigen al personaje a través de túneles, pasillos, corredores, etc...; la barra espaciadora añadida a las anteriores ejecutará una acción previamente seleccionada mediante la tecla Enter/Return. Inicialmente, las cosas que se



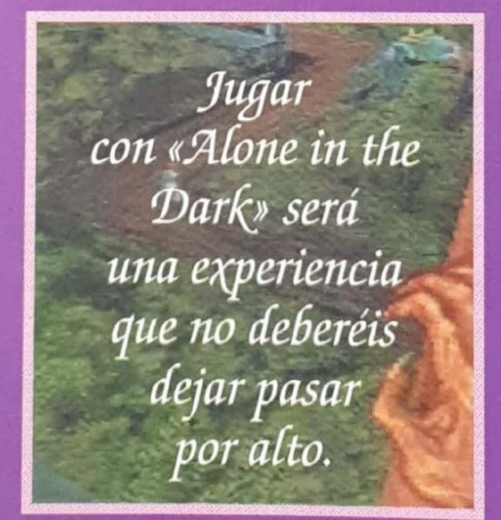




OBJETOS Y ACCIONES

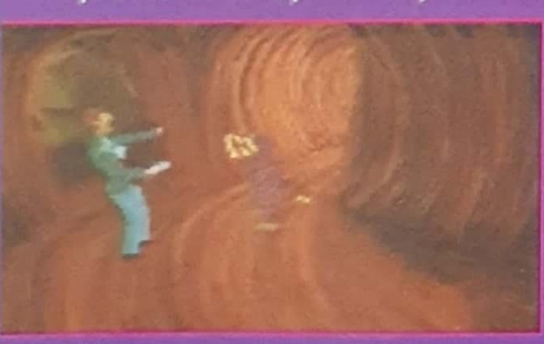
Si algo tiene el juego de maravilla, son los gráficos en tres dimensiones que dan en cada momento una visión total, tanto del personaje que manejamos, como de otros elementos que se irán añadiendo a la historia. Al principio resultará algo "engorroso" conseguir que Emily o Edward se muevan hacia donde nosotros queramos, pero después de algunas partidas cayendo en las garras de nuestros enemigos, podremos trabajar con ellos sin mayores problemas.

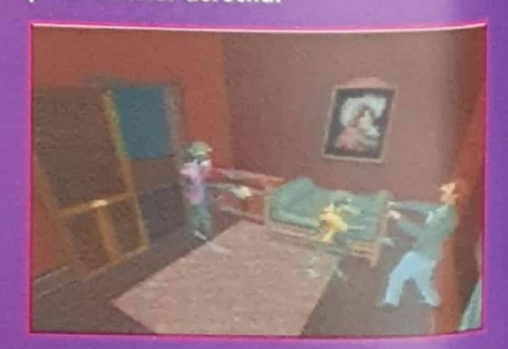
A diferencia de lo que se podía suponer, dado el gran número de programas que utilizan el ratón, el juego utiliza el teclado para realizar las operaciones pertinentes.



pueden hacer son pocas, pero bastarán para irnos desenvolviendo tranquilamente y solucionar sin demasiados apuros los primeros enigmas.

Al pulsar la tecla Enter/Return, aparecerá un menú en el que podremos seleccionar un objeto o realizar una acción. Una vez seleccionado el objeto o la acción, en una ventana que aparece en la parte inferior derecha, se muestran otras opciones que están relacionadas a su vez con la imagen que aparece en la parte inferior izquierda. Uséase, si seleccionas el rifle en la parte superior, se mostrará éste en la parte inferior izquierda y lo que puedes hacer con él en las opciones de la parte inferior derecha.





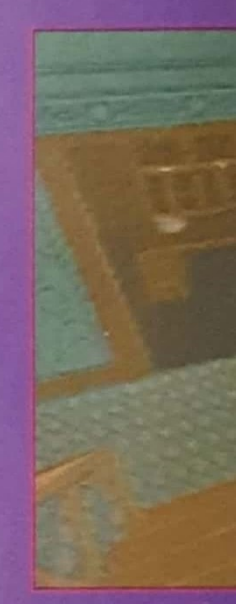


> *De dos a cinco cámaras manejarán desde cualquier posición el entramado de cada estancia.*

Una vez que ya has decidido lo que vas a hacer, te recomendamos que lo pienses varias veces, vuelves a la pantalla de juego y realizas la operación correspondiente. Del éxito o fracaso de







la misma, depende tu vida, tenlo por seguro.

OTROS ATRACTIVOS

Pero no se queda aquí la capacidad de sorprender de «Alone in the Dark». A primera vista, parece que tu campo de acción es más bien reducido, nada más lejos de la realidad. De dos a cinco cámaras controlarán paso a paso tus movimientos por cada estancia. Te podemos asegurar que el efecto es verdaderamente deslumbrante y marca la diferencia frente a otros juegos más o menos coloristas. No hay nada que quede al azar, todos los detalles han sido cuidados al máximo.

El sonido es otro punto a destacar. Una música envolvente y alucinantemente audible, te acompañará durante toda la aventura. A veces sentirás miedo, otras conseguirá ponerte alerta sobre algún peligro que se avecine. En cualquier caso su efecto logra con creces que te metas en la aventura, si no te lo crees, juega con el juego una noche de tormenta con la sola luz de tu monitor y verás que experiencia.

Los efectos especiales son un apartado que no se puede dejar pasar por alto.

Cada pisada depende del sitio en donde el pie la realice, por eso no será igual si se anda sobre un entarimado, una moqueta, cemento o tierra. Las escenas de agua son realmente preciosas y conseguidas, merecerá que se suba el volumen de la tarjeta para escucharlas con la claridad que se debe. Un sonido para cada cosa y tan real como la vida misma, te convencerán de que la gente de Infogrames ha puesto toda la carne en el asador a la hora de construir un juego que a buen seguro formará parte de la leyenda del videojuego.

Salvar juegos y volver a cargarlos será obligadamente necesario ya que no siempre lograréis pasar los peligros sin perecer. Un juego salvado significa una oportunidad de reflexionar sobre lo que ha pasado e intentar hacerlo de otra manera diferente. A mayor número de juegos salvados, mayores son las posibilidades de acabar venciendo al demonio que se esconde en Derceto.

¿Osáis introduciros en el mundo del mal y correr todos y cada uno de los ocultos peligros que encierra la vieja mansión? Si vuestra sangre es lo suficientemente caliente como para no congelarse por el miedo que probablemente habréis de soportar, os invitamos a que entréis a... Derceto, la mansión del horror.

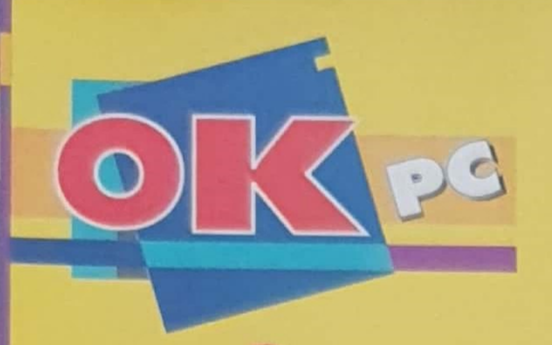
F.J. "Comet Tronner".





OK 98%

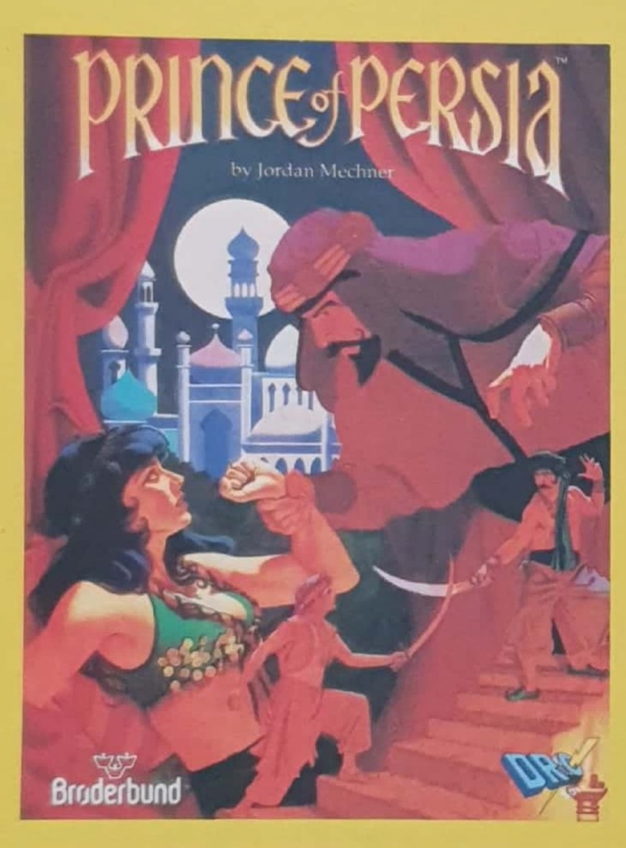
Jugabilidad :	98
Gráficos :	96
Sonido :	98
Originalidad:	100
Movimientos :	98



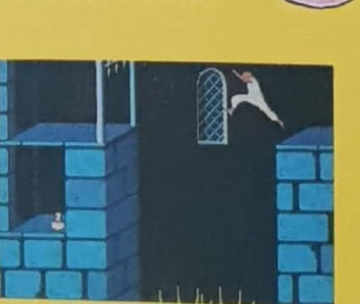
¡SENSACIONAL O
JUEGA Y ASO

Suscribiéndote ahora a OK PC recibirás totalmente grátis estos dos magníficos juegos de DRO SOFT S.A. en tu domicilio. Pásate las horas más divertidas introduciéndote en el intrigante mundo persa o rescatando a los divertidísimos Lemmings.

PRINCE of PERSIA



En Príncipe de Persia entras en un exótico mundo de misterios desafiantes, acción tumultuosa e increíbles animaciones. Eres un joven aventurero de una tierra lejana, y la bella hija del Sultán se ha enamorado de ti, pero el gran visir, Jaffar, tiene otros planes. En ausencia del Sultán, te ha encarcelado y a ella le ha dado una hora para decidirse: casarse con él o morir. El destino de tu amada está en tus manos. Necesitarás una agilidad acrobática, un magnífico manejo de la espada y una brillante aptitud para solucionar los enigmas que te encontrarás. Doce niveles con muchos adversarios distintos de creciente dificultad. Unas 250 pantallas que explorar. La animación más realista que se ha visto en un juego de ordenador. Función de grabación de partida. Desarrollo de la acción similar a la de las películas con intriga, romance y sorprendentes











DROSOFT

¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

Tu eliges: el pack de juegos o el 20% de descuento en el precio de tu suscripción.

Ahora tienes la oportunidad... engánchate a

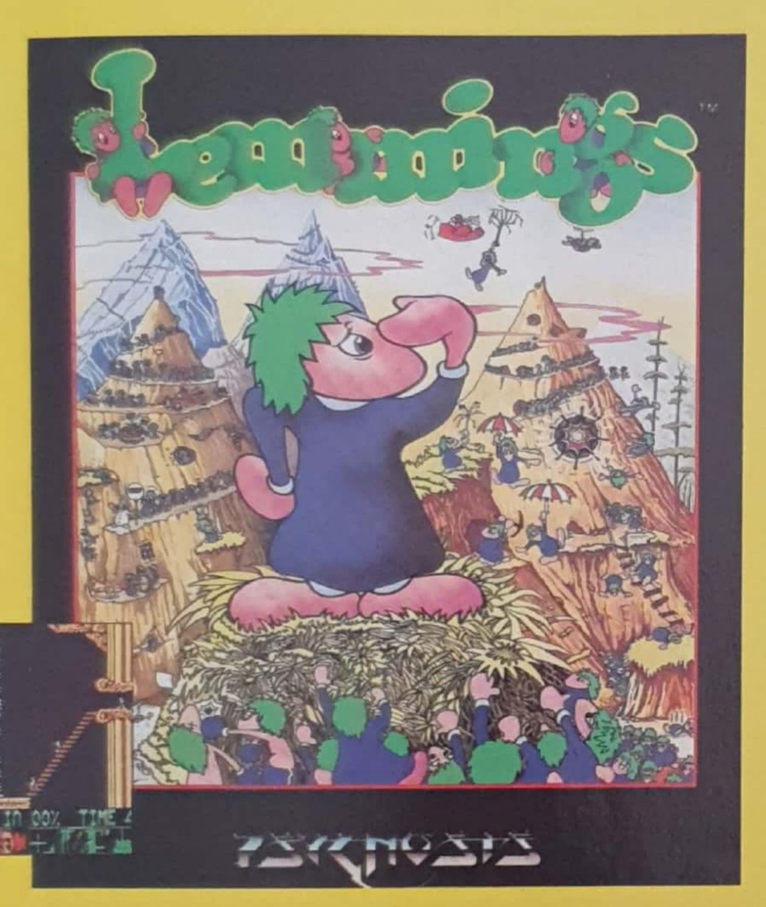
OK PC

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA

ERTA DE SUSCRIPCION!

ABRATE MES A MES





Hasta 100 maravillosos y atractivos Lemmings pasarán por tu pantalla llena de peligros. Utilizando tu ratón pulsa en un icono para dar esa aptitud a un Lemmings seleccionado. Harás que tus muchos Lemmings trepen por precipios, se tiren en paracaídas desde grandes alturas, bloqueen a otros Lemmings, construyan puentes o caven túneles para escapar. Pero tienes que ser rápido porque mientras tú planeas qué Lemmings debería hacer qué, los demás avanzan por tu pantalla y caminan sin rumbo fijo (hasta que caen en algún lugar poco sano). Tienes que dar a cada Lemmings la aptitud adecuada en el momento justo para que lleguen a su casa a salvo. ¡Ah, sí! Y hay un límite de tiempo para cada nivel.

*OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA 1/2/93

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibi totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio:

Número: Piso:

C: Postal Ciudad: Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

Firma:

Tipo de ordenador:

Deseo recibir el pack de juegos en: 3 1/2 ☐ 5 1/4 ☐

Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

☐ Contrarreembolso

☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.

☐ Giro Postal Nº.......................................

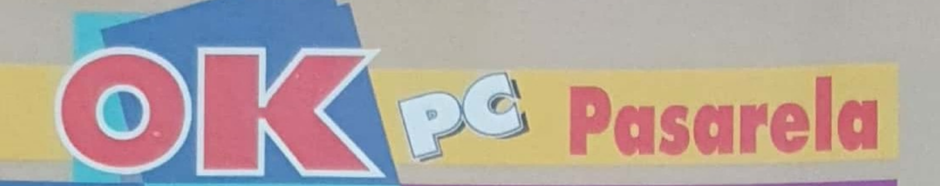
Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/03/04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/03/04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de Diciembre.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

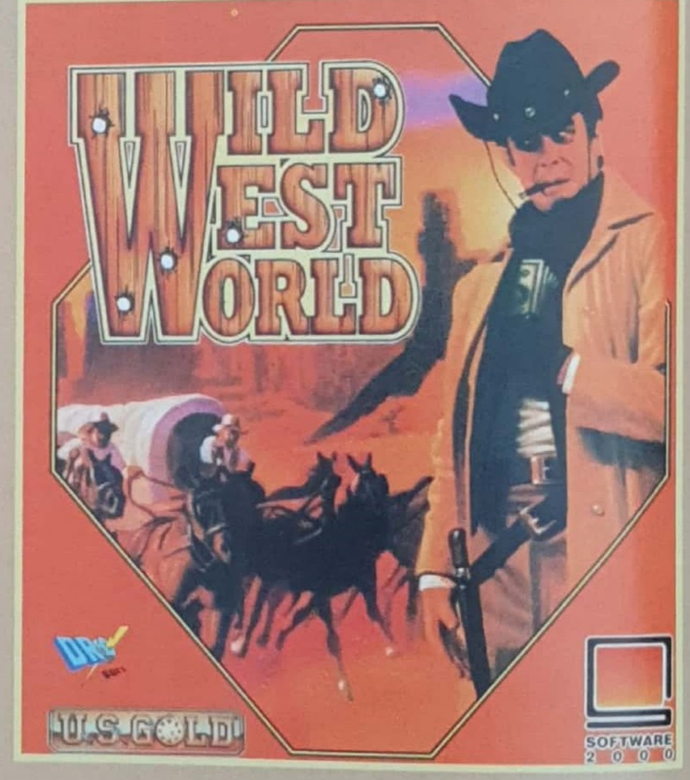
SUSCRIPCIONES
por Tfno.: 457 53 02/03/04
por Fax.: 457 93 12



- OK Pasarela: WILD WEST WORLD
- Compañía: U.S. GOLD.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND-BLASTER.

WILD WEST WORLD

EN LAS PELICULAS DEL OESTE, SIEMPRE SE NOS HA MOSTRADO COMO HÉROE, AL HABIL PISTOLERO MAS RAPIDO QUE EL RAYO PERO, EN LA MAYORIA DE LOS CASOS, EL PERSONAJE MAS INFLUYENTE ERA EL GRAN PROPIETARIO DEL LUGAR, EL CUAL MOVIA LOS HILOS DE TODO LO QUE POR LOS CONTORNOS SE COCIA. ESTE PERSONAJE EN LAS SOMBRAS, SEGURAMENTE HABIA CONVERTIDO SU MODO DE GANAR DINERO EN UN JUEGO, DONDE LOS LUGAREÑOS QUE LE RODEAN SE TRANSFORMAN EN LAS FICHAS DE LA PARTIDA.



FARWEST, UN SIN EXPLOTA







Si alguna vez te preguntaste como hubiera sido tu vida de haberla vivido en el salvaje oeste, ahora con "Wild West World" tendrás las posibilidad de saberlo.

LA AVENTURA DE JACK PUTTER

Un tal Jack Putter tiene la fortuna de heredar una granja en una de las zonas mas productivas del duro Oeste. Recibida la noticia, emprende camino hacia sus nuevas posesiones siguendo el curso del Rio Negro. Transcurridas unas cuantas jornadas de viaje, divisa la primera ciudad por la que tendrá que pasar, se trata de Gold City, conocida en todo el Oeste por su whisky. Una vez se encuentra deambulando por las calles de esta ciudad, se da cuenta de que está dotada de una buena industra primaria donde se generan todo tipo de herramientas y, además observa como una gran cantidad de carros se encuentran estacionados por todas partes. Jack anotará todos estos detalles en su memoria por si alguna vez precisara de estos útiles.

La garganta reseca por el camino recorrido hace que guie sus pasos, casi por instinto, hacia el primer bar con que se topa. En la puerta sufre un altercado con un enorme personaje de malos modos, que de seguro hubiera acabado en duelo si no llega a intervenir certeramente el barman del local. Salvada la situación, Putter es informado sobre cómo ese tétrico personaje hizo fortuna, gracias a la banda de secuaces que capitanea, llegándose a convertir en el personaje mas poderoso de la ciudad.

INTENTA LLEVAR A JACK A CREAR UN IMPERIO EN EL VIEJO OESTE.

Después de haber descansado y repostado viveres, Putter prosigue viaje encaminadose hacia Krahtown, que se encuentra cruzando una zona no muy aconsejable para el turismo, pues a parte de ser un árido desierto, se encuentra el campamento de los indios Hrunx. Intentando eludir estos parajes toma otro camino y le pilla una lluvia torrencial. Por fin Krahtown, donde el reverendo Parker, al ver el lamentable estado en que se encuentra Putter, le invita a su rancho para que pueda secar sus ropas y reestablecerse. Durante la cena el reverendo le informa sobre la actividad mercantil de ganado, pieles y grano que envuelve a Krahtown y además le pone al corriente sobre el principal terrateniente del lugar.

ONEVILLE

La siguiente parada se produce en Oneville, la ciudad por excelencia de las piedras preciosas y del oro, sin olvidar su producción de armas. En ella conoce a otro curioso personaje, un inglés que se ha establecido en el Oeste americano por parecerle que es el lugar mas idóneo para invertir, debido a su falta de explotación. Dicho inglés también alardea de tener el mejor rancho de los alrededores. En esta parada Jack aprovecha para hacer un mapa, donde se refleja todo lo visto hasta el momento.

El último trecho del camino se convirtió en el más peligroso de todos. Después de haber evitado un desprendimiento de rocas y barro, es raptado por los hombres de Jefferson Gang, quienes intentan obligarle para que trabaje por ellos en una

TERRITORIO



mina pero, justo a tiempo, aparecen el sheriff y quien será su vecino Arthur Dent, que le liberan para que así, por fin, llegue a su nuevo hogar donde empezará una nueva vida orientada a conseguir tener el mayor prestigio de la región.

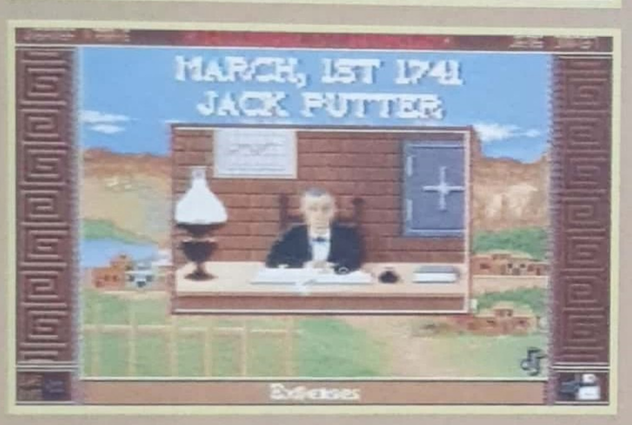




Con esta historia nos ubicamos en el entorno donde se llevará a cabo la acción.

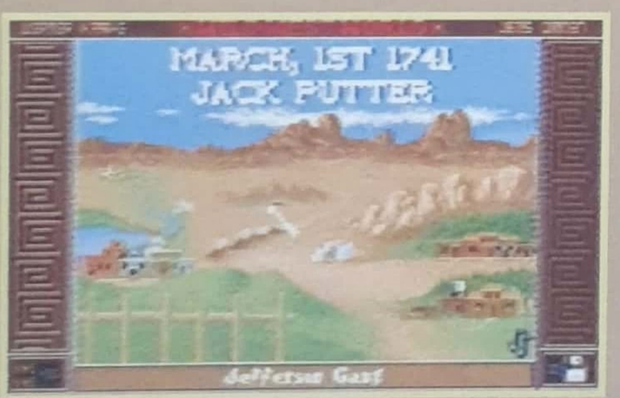
Evidentemente nuestro cometido en el juego es ir prosperando hasta conseguir ser el hombre más importante de toda la zona. La forma de lograrlo solo depende de nuestra elección, pues lo podemos conseguir siendo un gran ganadero, acaparando enormes extensiones de cultivo, dedicándonos a la mineria, etc... Los rivales serán, esencialmente, los hombres poderosos de cada una de las ciudades nombradas, aparte de algunos indios y de las bandas de forajidos que se encuentran por los montes. Tambien contamos con la posibilidad de jugar dos, simultáneamente, encarnando uno de los participantes a Jack Putter y el otro a Arthur Philip Dent. De este modo el juego se transforma en una férrea competencia por el poder económico.

El producto es básicamente de estrategia, debiendo atender nuestras necesidades mediante todo el potencial que te brinda la comarca donde te encuentras. Para ello tendrás que usar una serie de opciones que te permitirán realizar determinados cometidos o acceder a los lugares que desees. Dichas opciones se encuentran en el menú principal que lo forma un mapa panorámico donde dependiendo del lugar en el que situes el cursor accederás a una u otra.









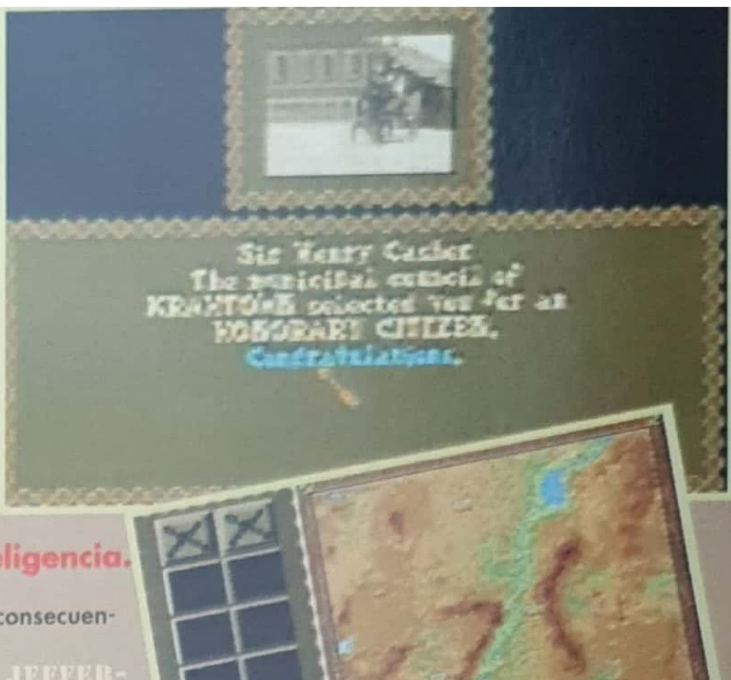
En esta historia tendrás que partir de la nada hasta convertirte en un auténtico potentado con capacidad para manejar terrenos, negocios o personas en tu propio beneficio.

OPCIONES

LAS CIUDADES: Son las tres ciudades por las que pasa Putter en su periplo hasta llegar a su granja. Para poder acceder a una de ellas, deberás tener algún empleado en la misma. Una vez estés dentro podrás realizar los tramites de comprar

SERA IMPORTANTE MANTENER CONTENTOS A LOS INDIOS AUNQUE SEA A BASE DE WHISKY Y ARMAS.





Cada parte del juego será un desafio a tu inteligencia.

tierra, contratar un asesino profesional (pudiendo eliminar a cualquier indeseable menos a tu oponente en la partida), adquirir o vender bienes en el comercio, reclutar empleados y construir minas. Ten en cuenta la historia, pues en ella encontrarás las principales actividades economicas de cada ciudad, así, si tienes que vender o comprar grano tendrás que dirigirte a Krahtown o si deseas adquirir herramientas a Gold City.

LAS CARAVANAS: En ésta opcion podrás crear caravanas de carromatos para transportar tus bienes o empleados de un lugar a otro, o para utilizar en la recolección de cosechas en tus campos. Estas caravanas tienen unas especificaciones sobre el peso máximo que pueden transportar, la velocidad a la que se desplazan, la distancia que pueden cubrir, etc... debiéndose ajustar estos parametros correctamente para que no sufran ningun percance.

EL RANCHO: Es el centro de control desde donde puedes ver el estado de tus posesiones, cuentas o popularidad y despedir empleados asi como cambiar tus gastos mensuales. La forma en que se muestra la evolución de tus bienes será una curva estadística donde aparece la tendencia mensual de incremento para cada producto.

LAS TRIBUS DE INDIOS HRUNX Y WOLC: Estos indios te serán útiles para comerciar con ellos, pues son magníficos cazadores y pueden conseguirte un gran número de pieles entre otras cosas, pero para lograr que te den estos preciados bienes, debes darles algo a cambio, preferentemente whisky y armas, o si no atente a las consecuencias.

LA BANDA DE JEFFERSON: Es una asociación cultural dedicada al saqueo y extorsión, y como buena sociedad, puedes contratar sus servicios por un modico precio que te dará derecho a indicarles cual de los campos es el siguiente que deben asolar.

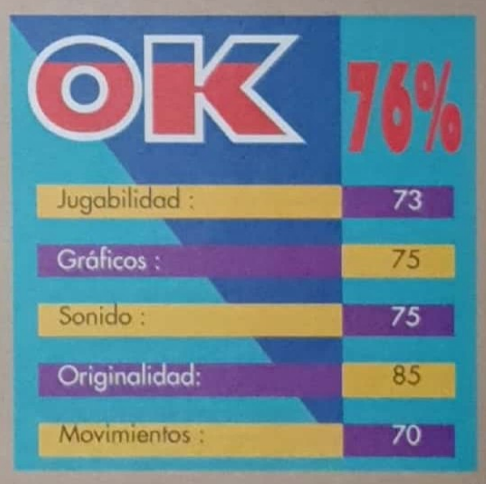
Por último tenemos la opción **MAPA**: este mapa cumple una función interactiva, pues además de darte información sobre el estado de los campos y los recursos que tienes dispersos sobre los mismos, también te permite actuar sobre él para cambiar rutas de carabanas, indicar a los granjeros en que época se debe empezar la recogida o indicar a tus empleados si han de hacer acopio de víveres por la proximidad de mal tiempo. La información que aparece es bastante completa, indicándote como tienes colocados a cada uno de tus empleados, las condiciones meteorológicas, si se ha declarado algun incendio, etc... En definitiva, es la opción que más vas a utilizar, ya que es donde ves la situación en la que se encuentra la partida.

UN TEMA DELICADAMENTE ORIGINAL PARA UN JUEGO DE SUPER ESTRATEGIA.

Este juego no se puede considerar facilón, siendo un poco lioso, debido a que lo que acontece esta provocado por múltiples factores que hacen difícil, en principio, prever lo que sucederá. Para salvar parcialmente esta situación, el manual viene provisto con una serie de consejos y trucos que te serán muy útiles para empezar a hacerte con el juego. También hay que reseñar que en los ataques a tu rancho se juega en modo arcade.

En definitiva, con este programa se incorpora un nuevo tema al surtido número con el que cuenta el género de estrategia, tema curioso pero entretenido, que te brinda la posibilidad de ser héroe o villano, gracias al hecho de poder elegir cómo te vas a ganar el prestigio en la región. Quizás al principio no sepas ni por donde andas, pero si te interesas y sigues echando partidas, al final tendrás una habilidad para acaparar bienes, que podria ser envidiada por cualquier magnate actual.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.





- OK Pasarela: LEGENDS OF VALOUR
- Compañía: U.S. GOLD.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND.

LEGENDS OF VALOUR

El camino ha sido largo, pero por fin alcanzaste la ciudad de Mitteldorf, desde la que tu primo Sven envió hace pocas lunas una misiva no portadora de buenas noticias, alertándote para que fueras a su búsqueda y rescate. Desorientado, pero con ideas fijas, tendrás que recorrer la ciudad de cabo a rabo, no sin pocas amenazas...



No se sabe muy bien la época en la que nos encontramos, pero ante nosotros circulan personajes ataviados con prendas típicas del medievo, y las construcciones que nos rodean también se corresponden con la arquitectura de esta época pero, aunque todo indica que nos encontramos en la Edad Media, en este extraño mundo se hayan reunidas todas las bestias míticas que han atemorizado a la humanidad a lo largo de la historia, desde los tan temidos por los griegos Polifemo, Minotauro, Hidra, etc.. hasta los zombis pertenecientes a los mitos amedrantadores de otra cultura más distante en el espacio y en el tiempo. La misión principal es buscar a tu primo Sven en este lugar, habitado por monstruos e ir prosperando para conseguir la suficiente información que te ayudará a localizarle y regresar con él a tu hogar, donde eres esperado impacientemente por tu familia que, aunque temerosos por la dificultad de tu cometido, albergan la esperanza de que conseguiras volver exitoso.

Empieza el juego justo cuando acabas de llegar a la ciudad de Mitteldorf, que está ubicada en una isla de origen volcánico, llamada Wolfbrood. Como toda ciudad antigua, se encuentra amurallada y por tanto, estás dentro de un recinto cerrado, aunque de unas proporciones adecuadas como para que te pases un buen rato hasta que hayas visitado la multitud de estancias que encontrarás a tu paso. En él dispondrás de todos los servicios necesarios para tu abastecimiento, pero estos cuestan dinero y no es fácil conseguirlo; además no desprecies los objetos que otros han abandonado por dejar de serles útiles y aunque en alguna ocasión te sientas un trapero, de seguro más adelante agradecerás el haberte agachado para coger lo que otros no quieren. Como podrás comprobar la ciudad se encuentra rebosante de vida, con multitud de ciudadanos que deambulan por las calles o que se encuentran en las estancias y, lógicamente, entre tanto gentío encontrarás de todo, desde amables perso-

TODO POR LA







nas que te indicarán lo que quieras preguntarles, hasta creídos alguaciles que te encarcelaran por solo señalarlos.

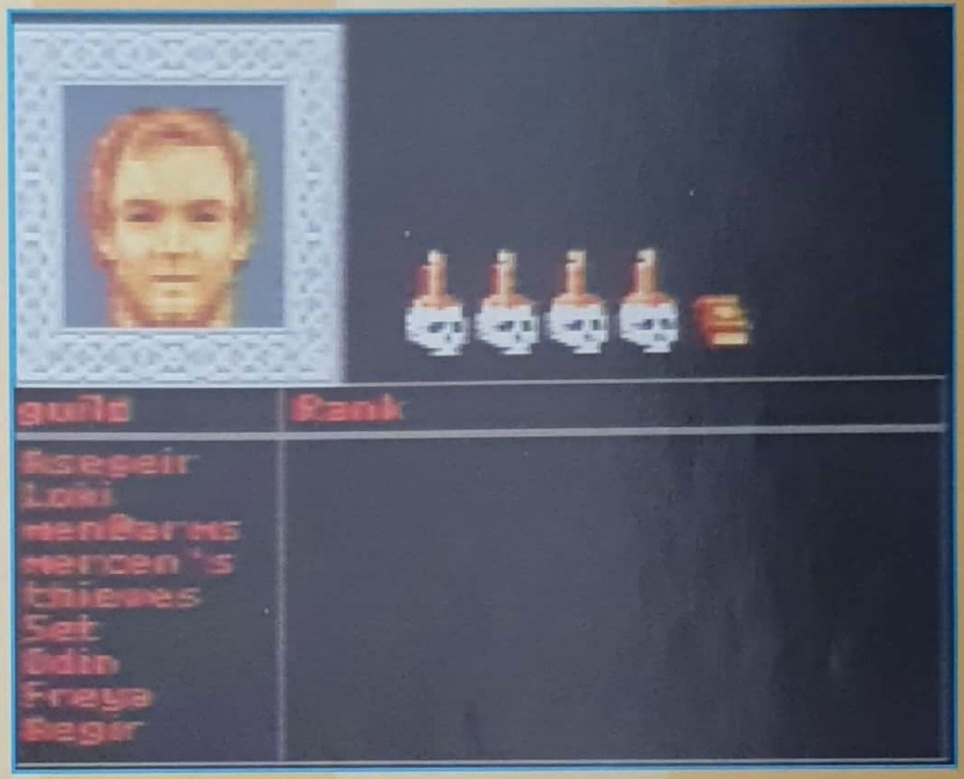
Tu deambular por este estrambótico mundo te irá mostrando un sinfín de costumbres con las que podrás instruirte sobre dónde se encuentran los templos dedicados a los dioses que te seran útiles para sanarte, ya que estando a bien con ellos, tu salud espiritual se reflejará en tu salud física, dándote nuevas fuerzas para seguir adelante.

LAS CRIATURAS DE LA NOCHE

Los días transcurren rápidos en esta ciudad y cuando te quieras dar cuenta habrá anochecido, con el consiguiente peligro que supone la oscuridad. En ella se cobijan criaturas de la noche dispuestas a convertirte en parte esencial de su dieta; tambiér con la oscuridad te puede resultar más difícil identificar lugares por lo que tendrás que aumentar tu concentración sobre el entorno.

Cuando entres en una de las numerosas moradas que podrás encontrar, te darás cuenta de la cantidad de espacio que tienes a tu disposición, ya que una vez dentro, verás que no son precisamente coquetos bungalós, sino que por el contrario aparecerán ante tí una gran cantidad de corredores y habitaciones que pueden llegar a constituir un auténtico laberinto. Debido a que en el mapa no se ve reflejado el interior de las casas, estando dentro de alguna deberás poner a punto tus dotes de orientación, para poder encontrar la salida. Además hay un conjunto de galerías subterráneas donde se ve multiplicado este problema.

En el plano de situación no están reflejados los nombres de los lugares por donde pasas, y para paliar esta situación deberás darte un garbeo por toda la ciudad para ir localizando las posadas, los bares, los templos, etc... e ir recopilando esta información de algun modo, para poder dirigirte a estos lugares con el mayor apremio posible.



Nuestro personaje deberá recorrer una ciudad llena de recovecos, estancias, puertas, etc... Hablar con algunos de los personajes te ayudará mucho para culminar la aventura no sin antes pasar por algunas complicadas situaciones.

TE VERAS SUMERGIDO EN LAS CALLES Y ESTANCIAS DE UNA CIUDAD MEDIEVAL.



UN ENTRETENIDO ROL

El juego tiene un desarrollo de rol, mostrando en una ventana central lo que sería la visión de nuestro personaje. Rodeando a la ventana se sitúan una serie de controles y de paneles informativos, con los que controlamos la actividad de nuestro aguerrido héroe. Las imágenes que pasan ante nosotros se nos presentan de forma muy continua y con la suficiente velocidad como para causar la sensación de que realmente nos desplazamos por los lugares donde estamos.

Cuando empecemos la partida, se nos preguntará si queremos generar un carácter, opción que sirve para fabricar un personaje asignándole un valor para los parámetros de: Strengh (refiriendose a tu fortaleza física a la hora de asestar mandobles o puñetazos); Inteligence (inteligencia que te sera útil para tu poder deductivo, ayudándote durante el juego a decidirte por el camino mas apropiado cuando te encuentres ante la duda de elegir uno u otro); Speed (velocidad; esta velocidad no afecta solo a los desplazamientos que tendrás que cubrir para ir de un lado a otro, sino que se refiere a tu velocidad de reflejos y agilidad en el combate, aumentando tu capacidad de reacción ante un posible ataque); Health (salud, donde especificarás la robustez de tu personaje, asignándole la cantidad de castigo que puede sufrir antes de perecer).

El cuadro de acción es bastante completo ya que en un recorrido muy corto de pantalla tenemos todos los movimientos que queramos realizar.

CONTROLES

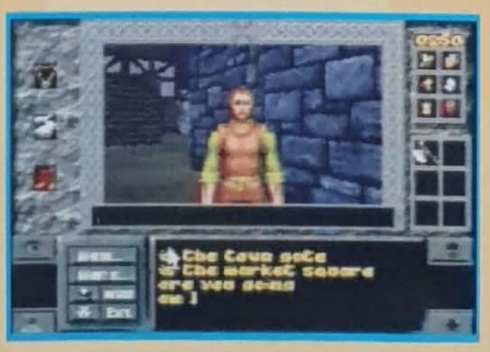
Los controles del juego y su ubicación son: En el margen izquierdo aparecen las cajas donde se almacenarán los objetos mágicos que encuentres.

Debajo de lo anterior, hay un control para examinar los objetos que tenemos almacenados. También existe una pequeña ventana en la que se refleja el suelo, pudiendo asi ver los objetos que tenemos bajo nosotros y que por tanto podemos recoger.

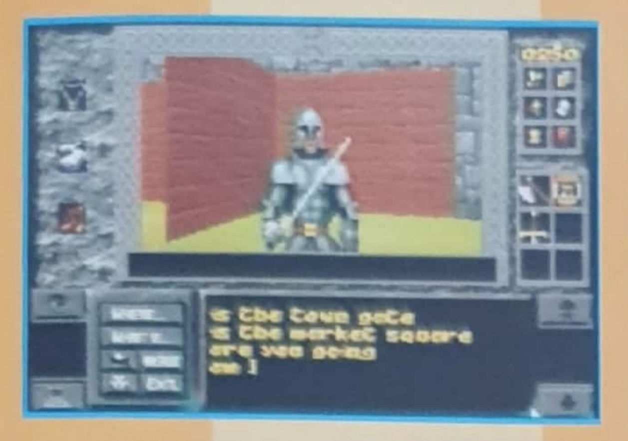
En la parte inferior de la pantalla se hayan; los indicadores de nuestros niveles vitales, los iconos para nuestros movimientos (con los que podemos obtener ciertos movimientos que precisan de mucho tacto), el icono de rango (con el encontraremos puntual información sobre el estado en que se encuentra la partida, ademas de suministrarte una serie de datos adicionales que te serán de ayuda), los iconos de acción (donde encontrarás un grupo dedicado al combate y otro de acciones, tales como ver el mapa, utilizar la magia, dormir y llamar la



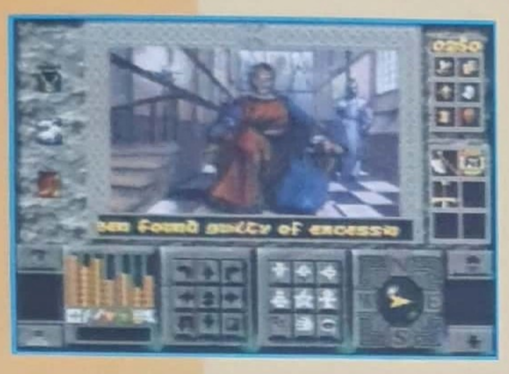














Si durante el juego cometes algún error te verá relegado a dar con tus huesos en alguna de las frías mazmorras que están dispuestas para tal efecto.

atención al que pase por ahí para preguntarle algo) y la brújula (indica la dirección hacia la que nos desplazamos aunque también se puede utilizar para movernos, pulsando sobre ella). Todos estos iconos vienen a ser los controles para pelearse y efectuar determinados actos en el transcurso de la partida.

La esquina inferior derecha la ocupa el control de objeto en mano, con el que se manipulan y utilizan los objetos que hemos recogido.

El almacén de objetos recogidos, se localiza en la parte derecha del monitor y consta de seis casillas donde podrás depositar los que no tengan cualidades mágicas.

BUSCA INDICIOS SOBRE EL PARADERO DE SVEN DEAMBULANDO POR LA CIUDAD DE MITTELDORF

Un pequeño ordenador situado en el ángulo inferior izquierdo muestra una ventana con opciones del sistema (grabar partida, recuperar partida, salir al DOS, etc...) y algunas relacionadas con el juego como son, el auto-combate, el ajuste del horizonte, el tamaño de la ventana de visión, etc...

Por último, en la esquina superior derecha estan representados tus bienes y por lo tanto tu potencial económico. El sibaritismo de la ciudad de Mitteldorf, propicia que no todos sus servicios puedan ser pagados con dinero, pidiéndote a veces como pago, materias que no se encuentran por los alrededores (gemas, especies, pigmentos, metales preciosos, cuero y alquitrán) y que tu posees, aunque debes economizar lo mas posible porque las puedes necesitar más adelante.

La forma de jugar es sencilla en cuanto al desarrollo se refiere, pues consiste en ir transitando por las calles y estancias de la ciudad en busca de las primeras pistas para empezar a adquirir el prestigio que tanto buscas. Cuando empieces a atar cabos la cosa cambia algo, pues ya tu deambular no será tan al azar, pasando a convertirse en desplazamientos premeditados con destino a determinados lugares donde debes hacer algo. Durante la partida, también tendrás que hacer uso de los servicios necesarios para reponer fuerzas como posadas y bares. Los combates los entablarás voluntariamente o por causas ajenas a tu voluntad al ser atacado por ALGO o por alguien. Además cuentas con la posibilidad de acudir al Doctor si tu fatigado cuerpo necesita de sus servicios.

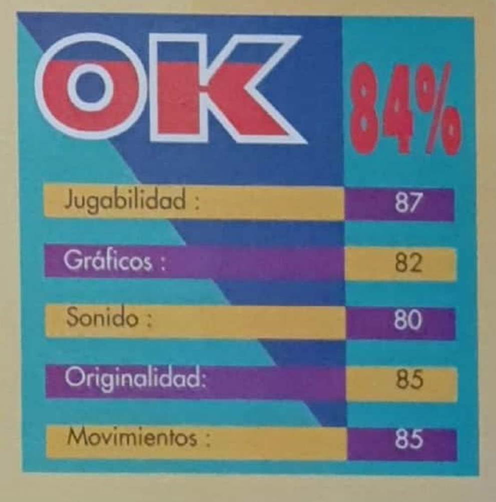
LOS PRIMEROS OBJETOS

Nada mas empieces a jugar, busca por tus alrededores los primeros objetos que te acompañaran en el transcurrir de tu aventura. Estos se encuentran muy cercanos al punto del que partes y están tirados por el suelo, por lo que dándote un pequeño paseo por los alrededores, conseguirás un amuleto, unas botas, unos guantes, una espada, un reloj de arena, un hacha y una calavera.

El ambiente que rodea a tu personaje es bastante envolvente, ya que la visión de tu personaje esta muy lograda gracias a que los gráficos utilizados toman la perspectiva necesaria para cada momento con gran celeridad y prácticamente juegas a tiempo real (esto si tu ordenador dispone de una velocidad igual o superior a 12Mhz). El submundo de mounstros que desfilan ante tí, está representado en el manual del programa con una pequeña biografia para cada uno de ellos, donde aparte de los detalles de su oscura existencia vienen unos breves consejos que te ayudaran a zafarte de sus acometidas.

Resumiendo, el juego consta de los alicientes necesarios para que te introduzcas en la piel de tu personaje y deambules por esta misteriosa ciudad provisto de tu astucia como principal arma.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ




PLATINUM
EXPLOTA PLATINUN EN BARCELONA
¡PRECIOS
BOON!
NOVEDADES
SUPERNES
SUPER DOUBLE DRAGON, STREET-
-FIGTHER II, TKO BOXING, RACE -
-DRIVING, NCAA BASKETBALL,
JOHN MADDEN FOOTBALL,
SUPER MASH TV,
ROBOCOP 3, TORTUGAS
UNESQUADRON,
RPM RACING
NEO GEO
T.N.T. PLATINUN COMPANY
NOVEDADES
SEGA
GREENDOG, ACUATIC GAMES,
TALMIT'S ATUENTURE, ALIEN 3,
TROPHY SOCCER, TEAN USA BASK,
JENNIFER CAPRIATI TENNIS,
SPLATTER MOUSE 2, LEMMINGS,
SMASH TV, PREDATOR 2, FUTURE III,
CYBER COP. NHL 93 HOCKEY.
PLATINUN HORTA
C/ VILAPISCINA 14
08031 BARNA
PLATINUN VERDUM
C/VILADROSA 82
08031 BARNA



"BOOM"
SUPERNINTENDO
CONSOLA+SUPERMARIO+
STREET FIGTHER II
28 690+ IVA
"BOOM"
MEGADRIVE
CONSOLA A PARTIR DE
17600+ IVA
"BOOM" PC
LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y JUEGOS A PARTIR DE
1200
"BOOM" SUPERNINTENDO
CONSOLA+ CONTROL SET
16 990+ IVA
LA MEJOR
TIENDA DE VIDEOJUEGOS
DE BARCELONA YA EN
FUNCIONAMIENTO
DIPUTACION 385
08013
BARCELONA
"BOOM"
GAME BOY
JUEGOS A PARTIR DE
3900
"BOOM"
MEGADRIVE A PARTIR DE
3990
PLATINUN GRACIA
P' SAN JUAN 192
08025 BARNA

Hugo





No existe duda alguna de que la televisión es uno de los medios más potentes en cuanto a influencia sobre los humanos se refiere. Los más "duros", "guapos", "románticos", "listos" y "valientes" terminan, más tarde o más temprano, encerrados dentro de las omnipresentes 625 líneas de nuesros aparatos, altas definiciones aparte. Este es el caso de Hugo, protagonista por excelencia de uno de los concursos más innovadores del momento. Aquí tienes al más simpático personaje, ya en Pc.
Te reirás tanto o más que con el de la "tele", pero no ganarás "dinerillo" alguno.

De Hugo, no sabemos nada. Ni de donde viene, a qué raza pertenece, en que planeta u galaxia vive. Aún así somos solidarios con la misión que debe cumplimentar. La malvadísima bruja Maldicia ha secuestrado a Hugolina, su mujer, y a sus dos hijos. Nuestro héroe no se quedó, por supuesto, de brazos cruzados, y en mensaje televisivo que pudo ser visto en medio mundo, solicitó la ayuda de los humanos para ayudarle en su empeño de recuperar a su familia y darle su merecido a la bruja.

VARIOS NIVELES, UN MISMO HUGO

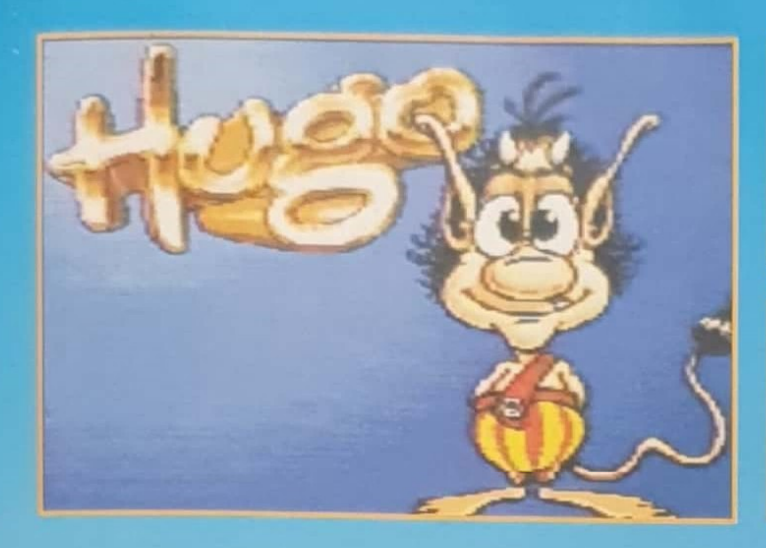
El juego se puede desarrolar en dos niveles diferentes: Bien puedes jugar en modo televisivo, siguiendo los mismos condicionantes excepto, como reseñamos anteriormente, el del dinero, o bien juegas en modo arcade, lo cual convertirá las intenciones de Hugo en un verdadero desafío a tus habilidades.

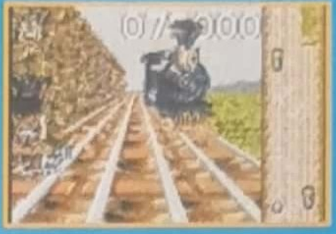
Los escenarios son los mismos que se usan en la "tele". Conducir una vagoneta en un intrincado laberinto de vias "vivas" o "muertas" es decir, con final o sin final y pilotar una avioneta esquivando todo tipo de peligros y obstáculos.

¡QUE VIENE EL TREN!

En el vehículo por el que te mueves en la vía, será primordial mantener la vista puesta en el mapa que está a la derecha pues, mostrará el recorrido que te espera y podrás observar si vienen trenes de frente y en dirección contraria con los que podrías chocar. También te avisa de los próximos cambios de vía que te interesen tomar

LA NUEVA ESTRELLA











para conseguir puntos o evitar a los trenes.
Del mismo modo en pantalla, aparecen en cada momento las direcciones posibles por las que puedes circular. Pulsando las teclas de dirección 4 ó 6 no tendrás mayores problemas.

¡A VOLAR!.

Una vez que has superado el ferrocarril, pasas a la pantalla del avión donde las dificultades se multiplican en globos de color rojo o nubes que amenazan tormenta. Los globos azules son susceptibles de aumentar tu puntuación, pero deberás llevar a Hugo por buen camino sino quieres que acabe estrellándose contra el suelo.

En este apartado existe un mapa que te indicará cuál es el camino a seguir. Cada visionado del citado mapa restará diez mil puntos en tu casillero, así que utilízalo con buen criterio.

Deberás recorrer y superar por tres veces cada uno de estos mundos para llegar con éxito a la cueva donde Maldicia tiene secuestrada a tu familia. No será fácil, por supuesto, pero ¿quién no ayudaría a Hugo?

FINAL FELIZ

Si has sentido en repetidas ocasiones ganas de jugar con tu amigo Hugo y no has podido hacerlo porque el teléfono de la televisión comunicaba continuamente, ahora puedes "meter" al simpático personaje dentro de tu ordenador y jugar en casa tantas veces como lo desees. El manejo es muy sencillo, los gráficos son igual que los de la "tele" y Hugo estará además hablándote durante toda la aventura. ¿Que más puedes pedir? Hugolina y sus hijos esperan impacientes que eches una mano a Hugo para que puedan volver a saborear la libertad.

F.J. "Comet Tronner".

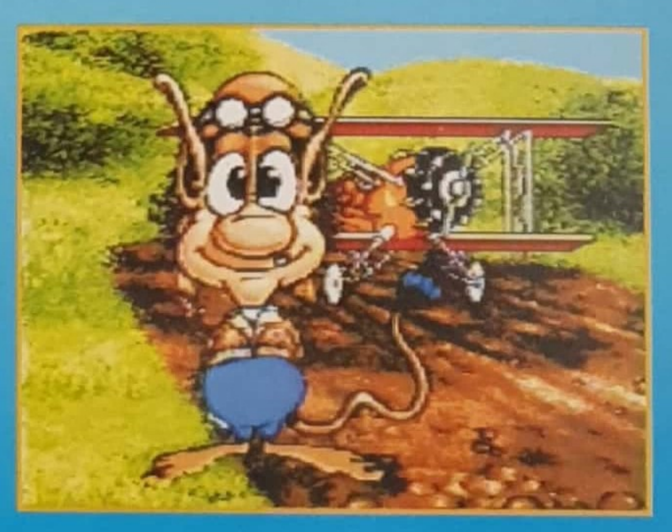














OK 88%

Jugabilidad :	89
Gráficos :	90
Sonido :	90
Originalidad:	85
Movimientos :	85

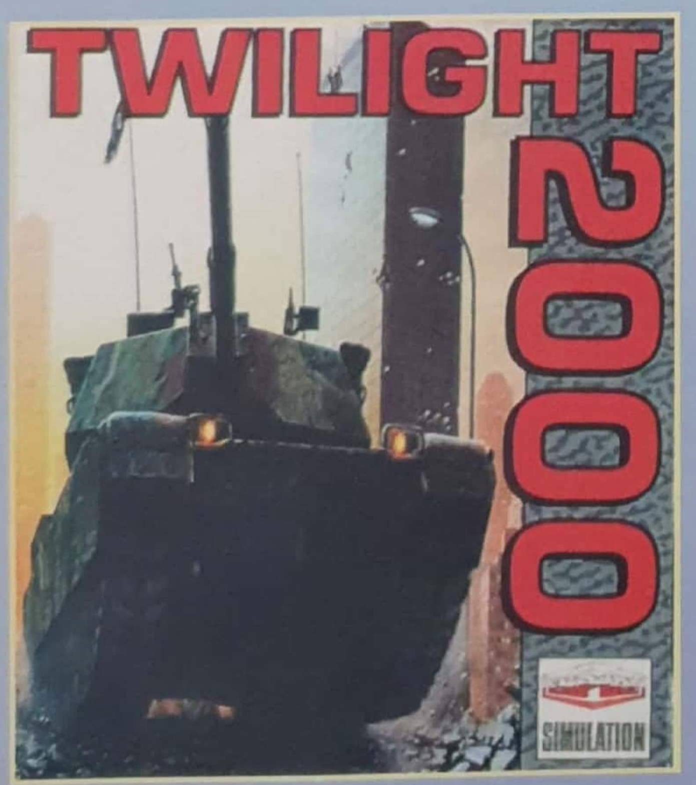


- OK Pasarela: TWILIGHT 2000
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta Gráfica: VGA, EGA, TANDY,
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND Y COVOX

TWILIGHT 2000

UNA MEZCLA EXPLOSIVA

Los grandes géneros de hoy en día son las aventuras, los juegos de rol, los simuladores y los juegos arcade. Por tanto, un juego que combine las características de todos ellos debe ser el juego perfecto...

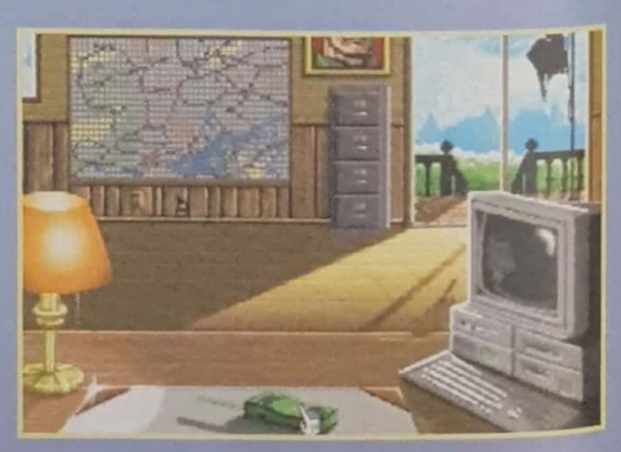


Twilight 2000 es un juego que pretende aunar los cuatro géneros antes citados, pero no podemos calificarlo como "el juego perfecto". En realidad, los programadores de Paragon han conseguido reunir los cuatro conceptos, pero han olvidado la importancia de un buen sistema de control y una buena animación.

Twilight 2000 es un buen juego, muy bueno cuando se dominan todas sus posibilidades, pero hay algunos detalles que le impiden ser la maravilla que siempre hemos esperado.

UN FUTURO SOMBRIO

El juego se desarrolla a finales de esta década. Una gran guerra mundial ha provocado que en la Tierra impere el desorden y la ley del más fuerte. Un gran ejército, for-







Deberás seleccionar todos los atributos de cada personaje, los que podrán sumar veinte en total.

mado por rebeldes y mercenarios, y liderado por el barón Czarny asola las grandes mesetas asiáticas. Su empuje les lleva hasta Polonia, donde comienzan a atacar a la población civil.

Ahí es donde tú entras en juego debes reunir un equipo experto en operaciones especiales y comenzar una campaña que debe acabar con el ejército rebelde y conseguir la liberación del pueblo polaco. Tu equipo no está formado por cuatro personas, ni por cinco ni por seis. Puedes tener hasta 20 personajes creados por tí en la reserva. Como es lógico, no podrás controlarlos a todos a la vez, por lo que en cada misión participarán sólo cuatro componentes.

La creación de personajes es la típica de un juego de rol: se pueden seleccionar los atributos para cada personaje, sus carreras y sus conocimientos. Las habilidades son de lo más variado, desde recolección de frutos hasta experto en combate con tanques. Algunas habilidades son absolutamente necesarias para terminar el juego. Por ejemplo, entre tus 20 personajes debéis dominar todos los idiomas de Europa y algunos de Asia central. Si no, no seréis capaces de entrar en contacto con algunos personajes del juego.

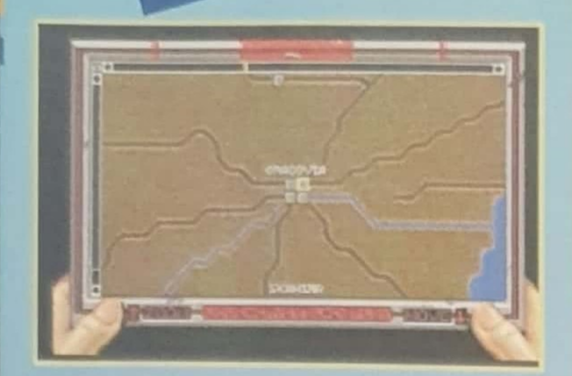
Una vez formado tu batallón, el equipo se comporta de forma cooperativa. Todos los objetos conseguidos en la creación de personajes se guardan en el almacén y están a disposición de cualquier componente del grupo. De esta forma podrás elegir los elementos necesarios para una misión con un amplísimo abanico de posibilidades. Por supuesto, la cantidad de objetos que tengas en el almacén depende del número de personajes que hayas creado.

Cada vez que utilices la radio del cuartel general, el Alto Mando te indicará tu misión. Cada misión está ya prefijada. Por tanto, aquí acaba el juego de rol y comienza la aventura. Una vez que conozcas las características de la misión podrás designar un líder y elegir tres personajes más para llevarla a cabo. En la primera salida tendrás que desplazarte andando, ya que no hay ningún vehículo disponible en el cuartel. Conforme vayas avanzando en el juego, irás consiguiendo coches todo terreno, camiones y diversos tipos de tanques. Con ellos debes formar un ejército que pueda derrotar a los rebeldes. Es obligatorio terminar cada misión con éxito. De lo contrario no se te enviará a cumplir otras.

Lo más probable es que en muchas de las misiones te atasques por falta de conocimientos de los personajes (por ejemplo, para algunas misiones es esencial tener buenos conocimientos de mecánica, medicina, idiomas varios, etc.), o por falta de material. Si esto ocurre, lo mejor que pue-

CADA VEZ QUE UTILICES LA RADIO DEL CUARTEL GENERAL, EL ALTO MANDO TE ASIGNARA UNA NUEVA MISION





El Twilight 2000 coloca el destino de Polonia en tus manos. Deberás salvarla de las hordas de mercenarios que al mando del barón Czarny intentarán asolarla.



des hacer es volver a la base para incluir en el grupo a algún personaje que cumpla los requisitos necesarios, e incluso crearlos de nuevo desde el principio. El juego utiliza un sistema de control de personajes inteligente denominado PAL, que les otorga un mayor grado de "humanidad". Si se necesita que alguien realice una acción determinada -hablar en un idioma extranjero, conducir un vehículo, curar a alguien, etc- el personaje que tenga la puntuación más alta en ese apartado se ofrecerá voluntario para realizar el trabajo. Es un sistema estupendo y que evita la tediosa tarea de ir revisando las estadísticas de todos los personajes hasta encontrar el adecuado.

Antes hablábamos de unos "pequeños detalles" que hacían perder calidad al juego.

Pues bien, tú mismo podrás darte cuenta de cuáles son cuando quieras desplazarte a pie con tus personajes por los escenarios del juego. Las figuras se desplazan muy lentamente, y con un movimiento poco cuidado. En el lado positivo está la animación de los vehículos. Todas las secuencias de conducción y combate con tanques son de lo más interesante, con unos gráficos tridimensionales que te hacen olvidar lo pobre que es la animación de las figuras. Aquí entran en escena los otros dos géneros: la simulación y el arcade. Es evidente que en Twilight 2000 no vas a controlar el tanque como lo harías en el Tank Platoon de Microprose, pero sí vas a disfrutar de un movimiento rápido y preciso, y de unos gráficos excelentes.



Disfrutarás de un movimiento rápido y preciso en el mando de tu tanque.

PODRAS SELECCIONAR UN MAXIMO DE VEINTE COLABORADORES, AUNQUE SOLO PODRAS MANEJARLOS EN GRUPOS DE CUATRO

La conclusión es clara: date prisa en conseguir los vehículos y no tendrás que sufrir con la animación de los soldados. A pesar de todo, aún utilizando los coches o los tanques, deberás caminar para entrar en edificios, curar a la gente enferma o luchar contra otros soldados. Es inevitable, así que acabarás por acostumbrarte. Cuando utilices el mapa para tus desplazamientos, ten cuidado: si te sales de la carretera estarás en peligro de encontrar unidades de combate de Czarny. Intenta que tus itinerarios estén siempre cerca de una carretera, y ten mucho cuidado con los pantanos.

En resumen, Twilight 2000 es un buen juego. Si consigues aguantar las dos primeras misiones y te haces con el sistema de control (algo lento y ligeramente complejo), podrás disfrutar de un juego realmente completo. Seguramente, si llegas a la cuarta o quinta misión, verás que necesitas personajes nuevos, más objetos y más experiencia. Nunca es tarde para volver a empezar...

Javier Guerrero.

OK 78%

Jugabilidad :	70
Gráficos :	85
Sonido :	70
Originalidad:	85
Movimientos :	80





PC COMPATIBLES

TODO LO QUE NECESITAS PARA TU PC:
NOVEDADES, OFERTAS, COMPLEMENTOS...

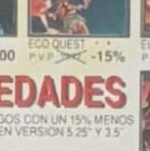
¡ANIMATE Y PIDELO YA!
TE LO ENVIAMOS POR CORREO
LO RECIBIRAS COMODAMENTE EN TU CASA















A-TRAIN P.V.P. -15% · ARMA LETAL 3 P.V.P. -15% · BLACK CROWN P.V.P. 5.225 · COLECCION JUEGOS 92 P.V.P. 5.225 · COOL WORLD P.V.P. -15% · CRUISE FOR A CORPSE P.V.P. 3.930 · DUNE P.V.P. 4.800 · ECO QUEST P.V.P. -15% · ELF P.V.P. 2.545 · ELITE + P.V.P. 4.375 · ELVIRA 2 JAWS OF C. P.V.P. 4.375 · EPIC P.V.P. 3.485 · ESPAÑA 92 THE GAMES P.V.P. 2.545 · F-117 P.V.P. 5.650

F-14 TOM CAT P.V.P. 3.930 · F-15 + OP. TORMENTA P.V.P. 6.120 · GUNSHIP 2.000 P.V.P. 5.650 · HEART OF CHINA P.V.P. 7.395 · HOOK P.V.P. 2.420 · INDY 4 LAST CRUSADE AV. GRAFICA P.V.P. 5.225

NOVEDADES

TODOS LOS JUEGOS CON UN 15% MENOS DISPONIBLES EN VERSION 5.25" Y 3.5"

INDY 5 FATE OF A AV. GRAFICA P.V.P. 5.225 · INDY 5 FATE OF A ARCADE P.V.P. 2.420 · JACK NICKLAUS SIGNATURE ED. P.V.P. 4.375 · JET FIGHTER 2 P.V.P. 5.225 · KING QUEST V P.V.P. 7.395 · LIVERPOOL P.V.P. -15%

LARRY 1 P.V.P. 5.650 · LARRY 5 P.V.P. 6.970 · LOOM P.V.P. 3.930 · LURE OF TEMPTRESS P.V.P. 6.545 · MAD T.V. P.V.P. 3.930 · MANIAC MANSION P.V.P. 3.930 · NIGEL MANSELL P.V.P. -15% · PUSH OVER P.V.P. 2.420 · ROBOCOP 3 P.V.P. -15% · ROCKETEER P.V.P. 4.375 · ROGER RABBIT 2 P.V.P. 4.375 · SECRETO ISLA DE LOS MONOS P.V.P. 6.545 · SECRETO ISLA DE LOS MONOS 2 P.V.P. 6.545 · SILENT SERVICE 2 P.V.P. 6.120

SIM ANT P.V.P. 5.225 · SIM CITY P.V.P. 3.930 · SIM EARTH P.V.P. 5.650 · SIMPSONS P.V.P. 2.505 · SOLO EN CASA P.V.P. 3.485 · SPACE QUEST 1 P.V.P. -15% · SPACE QUEST 4 P.V.P. 6.545 · STREET FIGHTER 2 P.V.P. -15% · TERMINATOR 2 P.V.P. 2.125 · TORTUGAS 2 P.V.P. 3.485 · WIZ KID P.V.P. 2.420 · WORLD CLASS CHESS P.V.P. 2.505 · WWF 1 P.V.P. 2.505 · WWF 2 P.V.P. -15%


















ASPAR 5.25" y 3.5" 995 · AVENTURA ESPACIAL 5.25" y 3.5" 995 · ASTERIX EL MENIR 5.25" y 3.5" 995 · BASKET MAGIC 2 5.25" y 3.5" 995 · BUDOKAN 5.25" y 3.5" 1.495 · BAR GAMES 5.25" y 3.5" 995 · COZUMEL 5.25" y 3.5" 995 · CHICHEN ITZA 5.25" y 3.5" 1.495 · CYBERBIG solo en 5.25" 995 · CHARLIE CHAPLIN solo en 5.25" 495 · E-MOTION solo en 3.5" 995 · FUTBOL MANAGER 2 5.25" y 3.5" 995 · FIRE POWER 5.25" y 3.5" 995 · HIGHWAY PATROL 2 solo en 5.25" 495

OFERTAS

¡ATENCION!
Estas ofertas, normalmente son de unidades limitadas, estando sujeta la disponibilidad de las mismas.
Se recomienda hacer los pedidos de ofertas por teléfono, con lista de posibles cambios por si hubiese títulos agotados.





















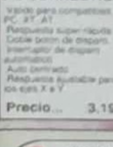
HISTORIA INTERNACIONAL 5.25" y 3.5" 1.495 · ISHIDO 5.25" y 3.5" 995 · INMORTAL 5.25" y 3.5" 1.495 · INHUMANOID solo en 5.25" 495 · KICK OFF 2 5.25" y 3.5" 995 · LONE WOLF 5.25" y 3.5" 1.495 · LARRY 1 EN INGLES solo en 5.25" 1.495 · LOS ANGELES EL CAOS solo en 5.25" 495 · MICHEL 5.25" y 3.5" 995 · MANCHESTER UNITED 1 5.25" y 3.5" 1.495 · MISION IMPOSIBLE 2 solo en 3.5" 995 · NARCOPOLICE 5.25" y 3.5" 995

NEVERMIND solo en 5.25" 495 · OLIVER AND COMPANY 5.25" y 3.5" 995 · PUERTOS DE ESCALA 5.25" y 3.5" 995 · PICK AND PILE solo en 5.25" 995 · PHANTOM FIGHTER solo en 5.25" 495 · PAK FUTURE CLASSICS 5.25" y 3.5" 995 · PAK DIRO DEL COMIC solo en 5.25" 1.495 · REVELATION 5.25" y 3.5" 995 · ROGER RABBIT 1 5.25" y 3.5" 1.495 · SUBBUTEO 5.25" y 3.5" 995 · SENTINEL WORLDS 5.25" y 3.5" 995 · SKULL AND CROSSBONES solo en 5.25" 995 · STAR DUST 5.25" y 3.5" 995 · STUNT CAR RACE solo en 5.25" 995

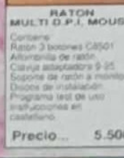
MAS OFERTAS PARA PC DE 5.25": AIRBORNE RANGER · AFRICAN TRAIL SIMU. · AFTER THE WAR · AVENTURA ORIGINAL · ARKANOID · BARBARIAN · BALLISTIX · BEDLAM · BATTLE CHESS 1 · BOXEO LOW BLOW · CARRIER COMMAND · CORSARIOS · CALIFORNIA GAMES · COLOSSUS CHESS 10 · COLORADO · CAPITAN BLOOD · CALIFORNIA GOLF · DOBLE DRAGON 1 · EMMANUELLE · EQUIPO A · ENFORCERER · FULL METAL PLANET · FINAL ASSAULT · GRAND PRIX CIRCUIT · GAME OVER · HORSE RACING · HOSTAGES · HUNT FOR RED OCTOB. · INDIANA ULTIMA CR. · JACK NICKLAUS I · LOOPZ · LUCKY LUKE · LIGHT CORRIDOR · LEADER BOARD GOLF · MICROPROSE SOCCER · MAYDAY SQUAD · MUTANT ZONE · MAYA · MISTICAL · NAVY MOVES · OUT RUN · PARIS DAKAR · PINBALL FIRST PERSON · POLE 500 C.C. · POLI DIAZ · PINBALL MAGIC · PURPLE SATURN DAY · PAK SOLID GOLD · PAK COL. DINAMIC · PAK GIGANTE 1 · PAK MEGABOX 1 · PAK MULTI SPORTS · PAK 3 DE OPERA · ROAD CARS · RA · RESCATE EN EL GOLFO · ROBOCOP 1 · RICK DANGEROUS 1 · RAMPAGE · SKI OR DIE · SIMULADOR DE TENIS · STRIP POKER 2 · SHERMAN M 4 TANK · STREET BASKET · TOOBIN · THARGAN · TETRIS · TINTIN · TRANTOR

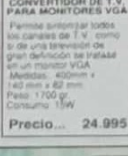
SNOWSTRIKE solo en 5.25" 995 · TIGER ROAD solo en 5.25" 995 · THUNDER STRIKE solo en 5.25" 495 · VAXINE solo en 5.25" 995 · WINDOW WIZARD solo en 5.25" 995

MAS OFERTAS PARA PC DE 3.5": AFTER THE WAR · BATTLE CHESS 1 · CORSARIOS · COLOSSUS CHESS 10 · COLORADO · CAPITAN BLOOD · DOBLE DRAGON 1 · EMMANUELLE · EQUIPO A · EXTERMINATOR · EL LIBRO DE LA SELVA · HOSTAGES · HUNT FOR RED OCT. · LOOPZ · LUCKY LUKE · MAYDAY SQUAD · MUTANT ZONE · MAYA · MAD MIX GAME 1 · NAVY MOVES · OUT RUN · POLE 500 C.C. · POLI DIAZ · PINBALL MAGIC · PAK SOLID GOLD · PAK MULTI SPORTS · PAK 3 DE OPERA · RESCATE EN EL GOLFO · RICK DANGEROUS 1 · STRIP POKER 2 · SHERMAN M 4 TANK · THARGAN · TETRIS

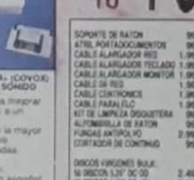











JOYSTICK PC CONNECTION — Válido para compatibles PC, XT, AT. Respuesta super-rápida. Doble botón de disparo. Interruptor de disparo automático. Auto centrado. Respuesta ajustable para los ejes X e Y. Precio... 3.190

JOYSTICK PC TOP STAR — Diseño ergonómico de agarre a ambas manos. Eje de metal de gran dureza y duración. Seis micro-interruptores. Auto disparo. Revolucionario sistema patentado de anclaje con y embrague a la mesa. Precio... 4.790

JOYSTICK PC M-5 JET FIGHTER — Diseño de vanguardia totalmente ergonómico. Eje de nylon puro. Seis microinterruptores de largo duración. Auto fuego. Estabilizadores (cuatro) de succión con ventosa. Precio... 3.390

RATON MULTI D.P.I. MOUSE — Contiene: Ratón 3 botones C8501. Alfombrilla de ratón. Clavija adaptadora 9-25. Soporte de ratón a monitor. Discos de instalación. Programa test de uso. Instrucciones en castellano. Precio... 5.500

CONVERTIDOR DE T.V. PARA MONITORES VGA — Permite sintonizar todos los canales de T.V. como de una televisión de gran definición se tratase en un monitor VGA. Medidas: 400mm × 140 mm × 62 mm. Peso: 1700 gr. Consumo: 15W. Precio... 24.995

TARJETA GAME CARD — Posibilita la conexión simultánea de dos joysticks de 15 pines. Selector de velocidad para XT, AT y Turbo. Conector tipo de plata. Caja interior elegante. Instrucciones de montaje y uso en castellano. Precio... 2.990

DISCOS VIRGENES — Discos Nashua con caja extra de plástico duro.

10 DISCOS 5.25" DC DD	995
50 DISCOS 5.25" DC DD	4.490
10 DISCOS 5.25" DC HD	1.990
50 DISCOS 5.25" DC HD	8.900
10 DISCOS 3.5" DC DD	1.050
50 DISCOS 3.5" DC DD	4.900
10 DISCOS 3.5" DC HD	2.690
50 DISCOS 3.5" DC HD	12.900

ARCHIVADOR PARA 80 DISCOS — Separadores de colores intercambiables. Pié de goma fuerte. Parte superior totalmente transparente. Base y aspecto robustos. Desensamblable en 3. Cierre de seguridad con llave. Modelos 5.25" y 3.5". Precio... 1.590

SOUND BLASTER 2.0 TARJETA DE SONIDO — Sin duda la tarjeta de sonido más difundida. Con hasta 10 funciones para potenciar el sonido y las cualidades del software al máximo nivel. ¡IMPORTANTE! Manuales y discos de instalación en INGLES. Precio... 19.900

SOUND MASTER (COVOX) TARJETA DE SONIDO — La solución para mejorar el sonido del PC a un super precio. Compatible con la mayor parte del software. Voces digitalizadas. Sonido Hi Fi. Fácil instalación. Instrucciones en español. Precio... 12.900

MAS COSAS PARA TU PC

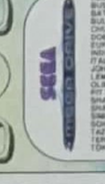
SOPORTE DE RATON	995
ATRIL PORTADOCUMENTOS	995
CABLE ALARGADOR RED	1.995
CABLE ALARGADOR TECLADO	1.995
CABLE ALARGADOR MONITOR	1.995
CABLE DE RED	1.995
CABLE CENTRONICS	1.995
CABLE PARALELO	1.995
KIT DE LIMPIEZA DISQUETERA	995
ALFOMBRILLA DE RATON	995
FUNDAS ANTIPOLVO	2.995
CORTADOR DE CONTINUO	995

DISCOS VIRGENES BULK:

50 DISCOS 5.25" DC DD	2.495
50 DISCOS 5.25" DC HD	3.995
50 DISCOS 3.5" DC DD	3.995
50 DISCOS 3.5" DC HD	5.495







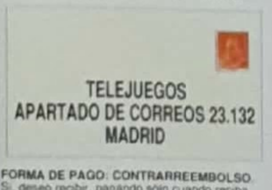


TOP 20 — LOS PRINCIPALES LOS JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO — **TOP 20**




ADEMAS TENEMOS JUEGOS PARA
TODOS LOS ORDENADORES
NOVEDADES · SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX · ATARI · AMIGA · OFERTAS
STREET FIGHTER 2 · TORTUGAS NINJA 2 · MARIO BROS · TETRIS
¡Pídenos gratis nuestro catálogo con más de 1.000 juegos en oferta!

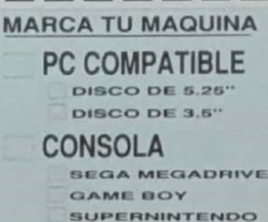
Recorta y envía este cupón en un sobre a:



TELEJUEGOS
APARTADO DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO. Si, deseo recibir, pagando sólo cuando reciba el paquete, los artículos que indico en este cupón.
NO ENVIAR DINERO POR ADELANTADO

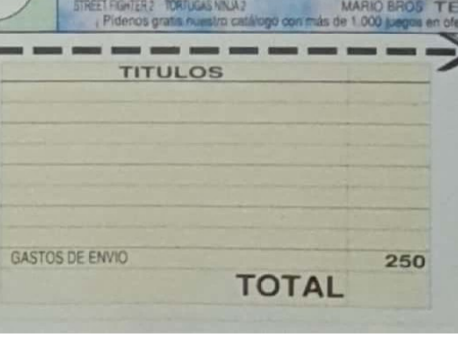
NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
____ NUMERO DE PORTAL ____ PISO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ Si no tienes pon NUEVO



MARCA TU MAQUINA

PC COMPATIBLE
- DISCO DE 5.25"
- DISCO DE 3.5"

CONSOLA
- SEGA MEGADRIVE
- GAME BOY
- SUPERNINTENDO
- NINTENDO N.E.S.



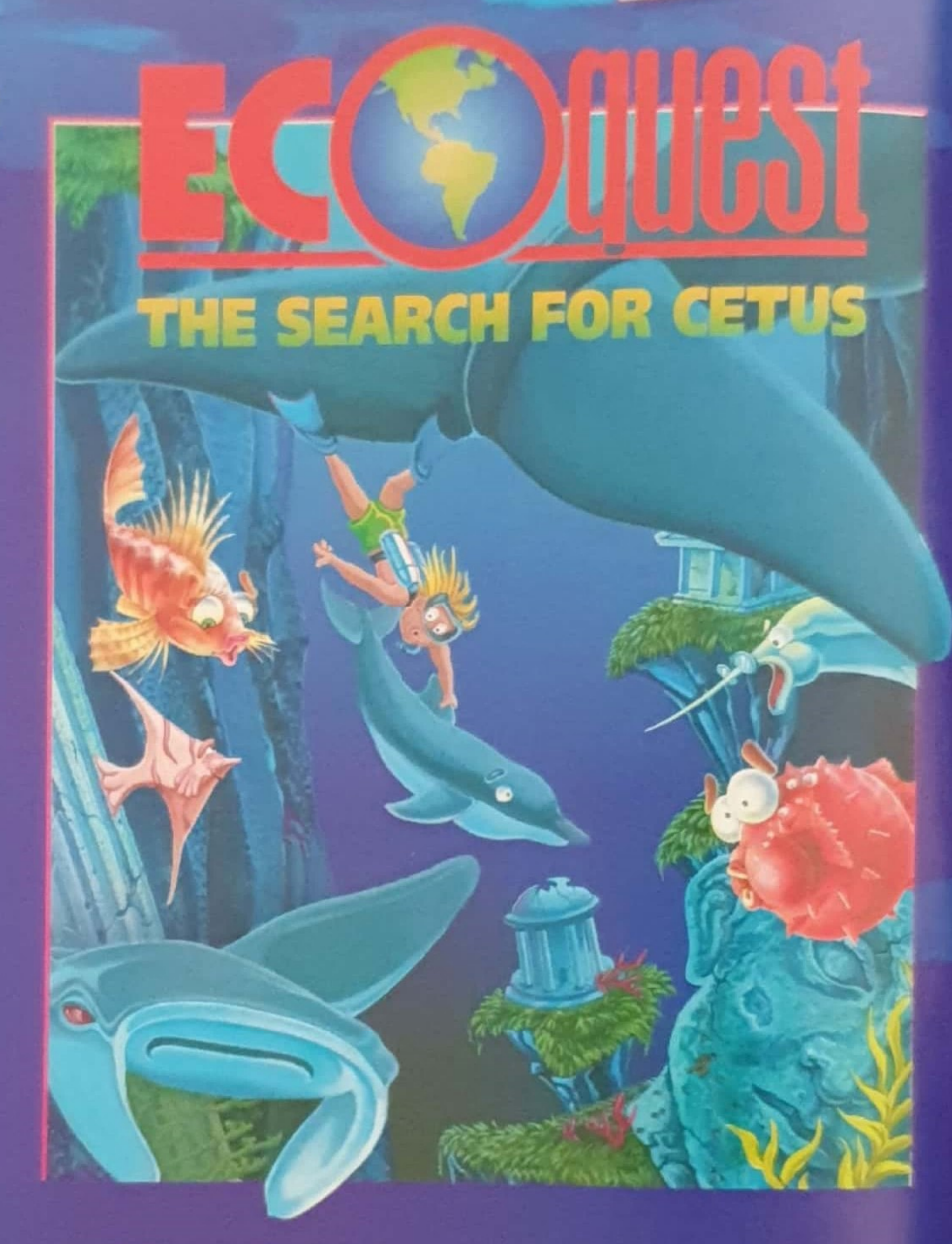
TITULOS

GASTOS DE ENVIO 250

TOTAL

- OK Pasarela: ECO QUEST.
- Compañía: SIERRA.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, GAME BLASTER CARD , ROLAND.

Eco Quest



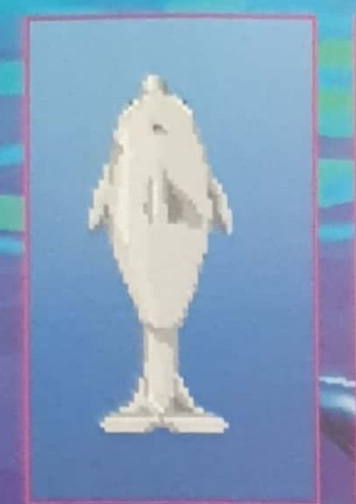
Aquel día, salí a pasear. Era un frío lunes del mes de noviembre. Deambulaba por las instalaciones de la E.S.A. cercanas a la zona residencial donde se encontraba situada la casa de mis padres. Unas nubes amenazaban tormenta y, ante el inminente comienzo de la misma, corrí hacia los hangares abandonados que, años antes, se habían construido al lado de la carretera. Entré deprisa en uno de ellos, con tan mala fortuna que recibí un fuerte golpe en la cabeza al cruzar el umbral de la pequeña puerta de servicio. Cuando desperté, noté un fuerte dolor de cabeza y me ví entre las sábanas de una habitación que no reconocía.

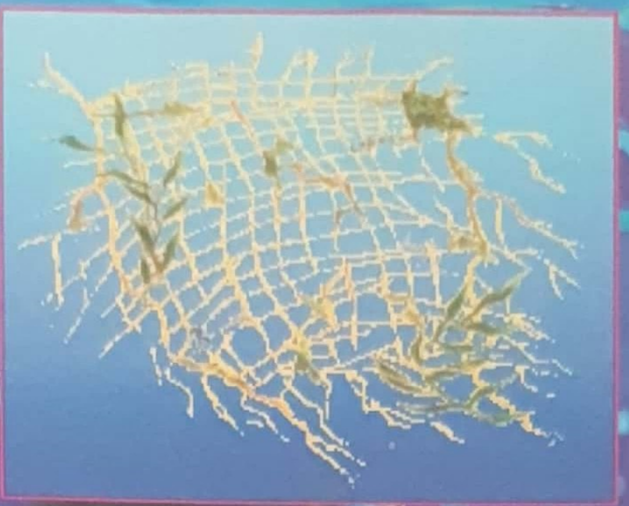
Momentos después, una voz electrónica se dirigió a mi desde algún altavoz cercano...

"Salvar la Tierra no es cosa fácil, por eso es una tarea que sólo puede desempeñar alguien como tú. Ni los Gobiernos ni los organismos, solos, podrán nunca hacer que el Planeta se salve". ¿Y qué mejor forma de salvar la Tierra que jugando? Ninguna: comencemos, pues.

Para ello, has de ponerte la ropa que ves a tu derecha, encima de la silla, e introducirte en la cabina espacio-temporal que hay al fondo del pasillo. Pulsa el botón rojo y teclea en el ordenador "Adam, Caribe -1992-". La reencarnación en el hijo de un prestigioso

CONCEBIDA E
Y EN EL ESPACIO





científico sólo llevará unos minutos. Paciencia, ya comenzamos.

[.........] ...otra vez la Voz...

No estás soñando, pero debes acostumbrarte a tu nueva vida y a tu nuevo cuerpo. Te encontrarás en la casa de tu padre. Para empezar, él te asignará unos pequeños trabajos: Roma no se construyó en un día.

Tendrás que aprender a utilizar todas tus posibilidades: en la parte superior del monitor, si llevas hasta allí el cursor, verás que aparecerá un menú. Con él podrás sacar las cosas que llevas en tu mochila que, naturalmente, irás recogiendo a lo largo del juego -hasta con todo aquello que veas-. Hay también una ventana a través de la cual podrás controlar el volumen, la rapidez, grabar las situaciones a las que hayas llegado, para no tener que comenzar desde el principio cada vez que apagues el ordenador, y muchas cosas por el estilo: lo mejor es que lo compruebes por ti mismo. De la misma forma, el cursor, puede cambiar el anagrama según lo que desees hacer. Así, puede convertirse en un muñequito que seleccionas para moverte a través de la pantalla; una mano con un dedo señalando para usarla; un ojo para acercar las cosas; un bocadillo para hablar con los personajes o para que los personajes puedan hablarte, etc...

Cuando tengas que combinar dos objetos para llevar a cabo alguna tarea -por ejemplo humedecer un trapo con jabón- deberás tomar el objeto "raíz" de la mochila y ponerlo encima del objeto con el que lo quieras complementar para tener éxito en tu tentativa. El objeto y su complemento, formarán entonces un todo único que podrás usar en la pantalla, de la forma que consideres más oportuna siguiendo los dictados del juego.

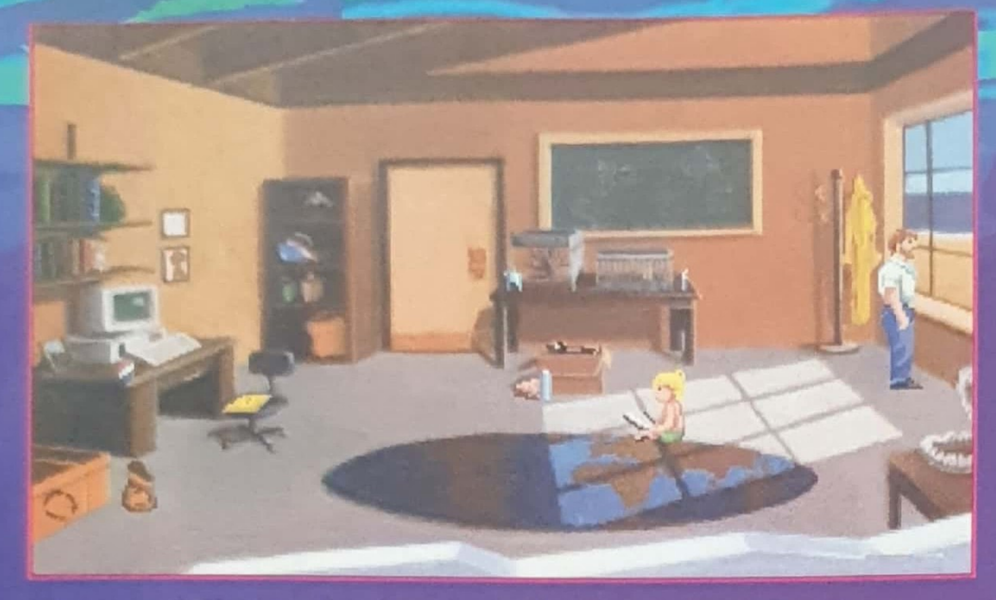


Una vez hayas comenzado a jugar, sólo debes ir haciendo aquello que te sea necesario para avanzar en la continuidad de la historia. Esto puede parecer una perogrullada, pero es que el juego no es difícil, si sigues los dictados de la lógica.

Una vez realizados los pequeños trabajos encargados por tu padre -limpiar la gaviota del laboratorio y depurar el agua del acuario-, podrás atravesar la puerta que da a la piscinia, donde se está tratando a un delfín mal parado: el código de entrada es 9731E. Una vez dentro de la sala, deberás entablar conversación con el delfín, hacerte su amigo, jugar e incluso darle de comer para ganártelo. Las posibilidades que su amistad te abrirá, son aún insospechadas para tí: Su rey ha sido capturado y necesitará la ayuda de un valiente para devolver el equilibrio a su mundo

EN EL TIEMPO

La Tierra, el Planeta Azul, se distingue grisáceo desde fuera. Le está faltando el esplendor de la vida y son necesarios valor e inteligencia para salvarlo: dos raras cualidades. ... Si las tienes, sumérgete en la ciudad entre las ciudades milenarias. Buceando por las calles de Etruria en el fondo del Atlántico, descubrirás junto a Delphinus las maravillas de un Mundo Mejor.



La aventura de "Eco Quest" comienza en el salón de tu casa donde tu padre, ecologista de pro, mira atentamente tras la ventana el mundo que heredará su hijo.

submarino y -al mismo tiempo-, corregir la contaminación a la que se ve sometido desde hace décadas.

Visitarás lugares perdidos en los arcanos de la memoria, que nunca ojo humano vió jamás; conversarás con oráculos dormidos desde siglos, que meditan esperando el cumplimiento de la Gran Profecía. Saludarás con respeto al Gran Consejo, reunido por última vez hace centenares de años, y se te pedirá una prueba de confianza para poder ayudar a los habitantes de las profundidades. En esa Prueba de Confianza, deberás salvar de los peligros del hombre a Pezespada, Hipócrates, Olimpia, Epidermis, Gregarious, Pez León, y Erróneus, que se convertirán en buenos amigos tuyos. Todo ello, no sin antes haber limpiado de basura un trozo de la estela contaminante de un transatlántico que obstaculizará tu camino; recoger la concha que adorna el centro del Templo del Oráculo y, sirviéndote de ella, arrebatar el Tridente al Neptuno de la estatua de bronce que adorna el centro de la ciudad para, con él, después de haber ordenado el mosaico de una de las paredes del Templo, activar el resorte escondido en el jeroglífico de los Tres Ojos, para que el Sempiterno, te guíe en tu búsqueda y así, poder dar cumplimiento a la Gran Profecía: " Allí donde las sombras nacen, los venenos de las profundidades yacen. Lo que él trajo, a él volverá o ya no habrá reino y el mar arderá. El Rey de la Paz está encadenado y nadie estará a salvo hasta que sea liberado. Sólo el amor puede enfrentarse al malvado. Para salvarnos, un niño humano..." Pero, no olvides, que siempre tendrás a tu lado al amigo inseparable, al primero de su especie que se dirigió a un ser humano: Delphineus. El conoció primero lo desagradable de algunos seres humanos y la hospitalidad de otros después. Por eso, te aconsejará en todo lo que pueda.

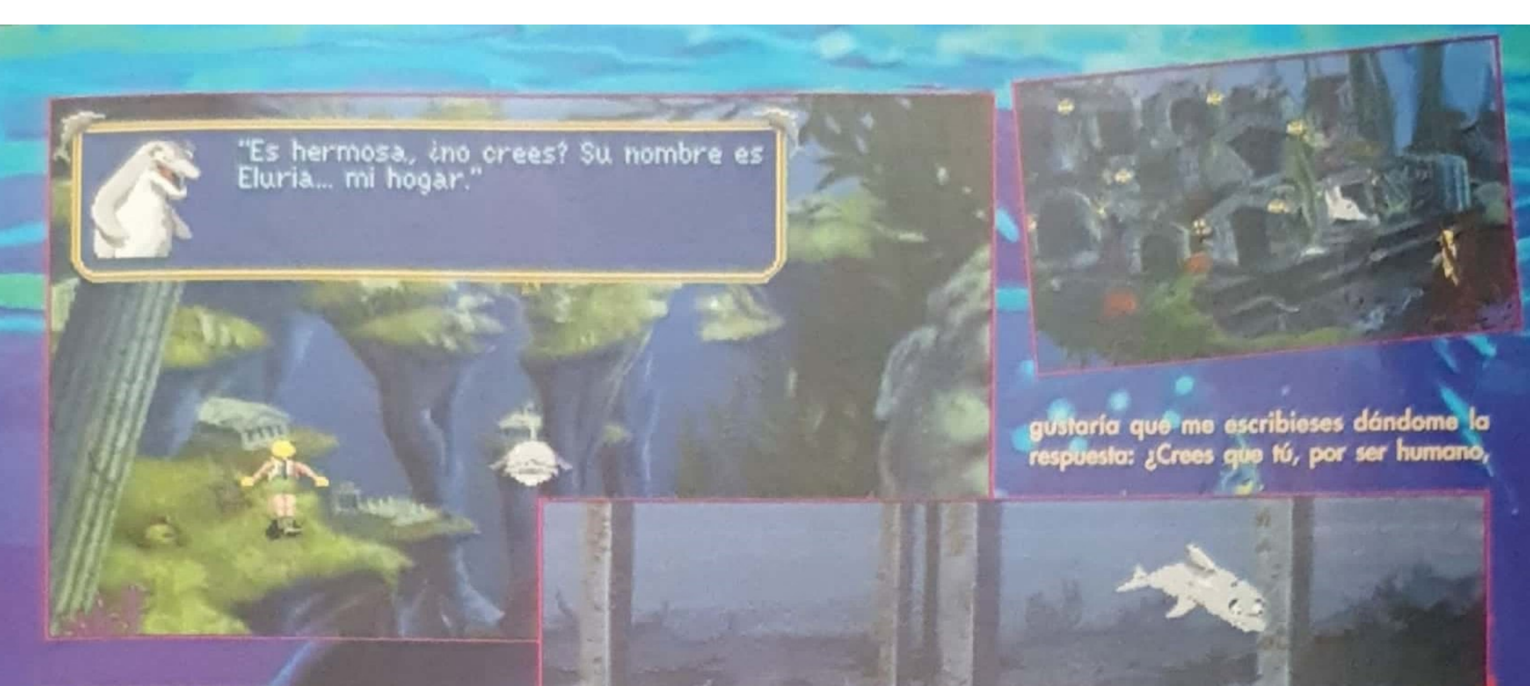
Preguntado el oráculo sobre cómo podrás salvar al mundo, te dirá que sólo ve fragmentos de lo que debe acaecer:"... una armadura para un moderno caballero / desde las profundidades, un lucero / una red de espinas / una pared de piedra / un orbe flotante / un hilo de plata / en el lugar más horrible, será tu amor..." Con las pistas escritas en el pergamino. Delphineus y tú, habréis de dirigiros hacia el arrecife donde encontrarás la cabeza de una estatua y, siguiendo siempre hacia la derecha, podrás ir resolviendo los enigmas que se te fueron planteando a lo largo del juego.

Deberás explorar los lugares más insospechados para adquirir los objetos con los que vayas completando la odisea. Para ello, tienes que mirar muy bien por dónde te mueves, ya que algunos pueden estar muy escondidos, como por ejemplo la llave de la caja y la caja misma dentro de la cual se esconde la armadura del Moderno Caballero: ésta es casi imposible de descubrir y de hecho, una vez que llegues dentro de la gruta en la que tienes que desmantelar la pared de piedras, te será imposible verla. Deberás utilizar el cursor en forma de ojo para explorar.

Pero, éste, no es un juego en el que lo importante sea terminar pronto, sino comprender la verdadera naturaleza del daño que le estamos haciendo a nuestro planeta. Por eso, a Tí, Viajero del Tiempo y Portador de los Valores Perdidos de la Raza Humana, te corresponde el deber de SABER. Y el saber que otorga la PRUDENCIA, necesaria para adquirir el respeto por nuestro planeta y los seres vivos que lo pueblan, sólo se adquiere a través de la experiencia y el aprendizaje. Por lo tanto, serás tú mismo, solo desde ahora, quien deberá salvar el mundo.

Sólo de Tí depende que la raza humana pueda sobrevivir. Eres la última oportunidad que tiene la raza de inconscientes entre la cual nos ha tocado vivir, antes de llegar al siucidio.





EL ULTIMATUM:

Hace 15.000.000.000 de años, todo lo que existe o puede llegar a existir, estuvo contenido en una simple chispa de energía tan pequeña como ahora el Cosmos es grande; en una casi inapreciable parte del primer segundo en el que se creó el Tiempo mismo.

Al final de los primeros Mil Millones de Años, nuestra galaxia, junto con millones de ellas más, resplandecía en la negrura del infinito con Doscientos Mil Millones de Estrellas. Una de ellas era nuestro Sol, muy poderosa y sin embargo misericordiosa. Su omnipresente energía, fué la responsable de toda la vida en la Tierra: ¿tienes idea de lo raro que es poseer éstas cualidades en el Universo? Pues bien, fueron ellas las que permitieron, hace Siete Mil Millones de Años Siete Mil Millones de Años, que de entre los muchos planetas que se estaban formando alrededor del Sol, uno revistiera características UNICAS en el Cosmos. Ese planeta era LA TIERRA.

Durante todos esos años, incontables especies vivientes han poblado el planeta. Una complicadísima y quizás irrepetible cadena de mutaciones dió lugar a la diversidad animal y vegetal, desde el primer ser unicelular que habitó los océanos, pasando por millones de experimentos -algunos hoy desaparecidos- de la Naturaleza, hasta que surgió algo llamado Primate de entre ellos. Y a través de los siglos, de más de cuarenta variaciones conocidas de la misma especie, sólo una adquirió la inteligencia: el HOMBRE.

Como ves, el más complejo de los laberintos, un rompecabezas que ha tardado en construirse Quince Mil Millones de Años, ha dado como fruto un Sol, alrededor del cual gira un Planeta, en el que habita el HOMBRE: la cúspide de la creación.

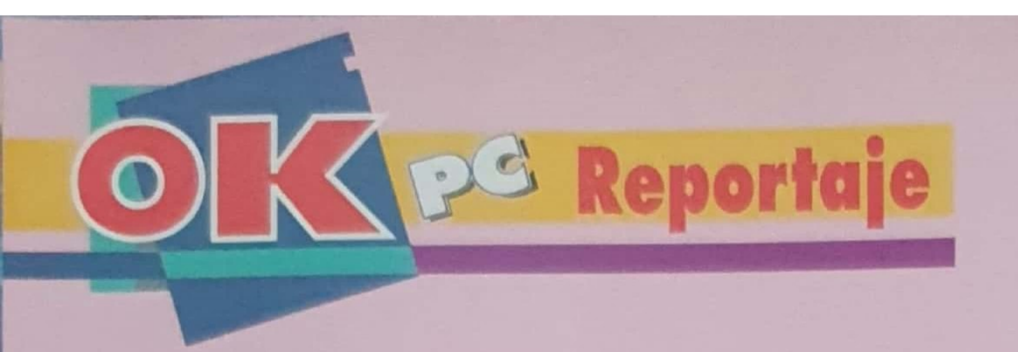
Sólo quiero preguntarte una cosa, y me gustaría que me escribieses dándome la respuesta: ¿Crees que tú, por ser humano, tienes derecho a destruir todos esos MILES DE MILLONES de años de esfuerzos titánicos; todas esas especies vivientes que surgieron con e incluso antes que el hombre? La Tierra se muere y NO TENEMOS OTRA. Por eso, como persona inteligente que eres, sigue los consejos que se te darán junto con el libro de instrucciones de ECO QUEST y serás el medallista más importante de unos juegos en los que nos va LA VIDA.

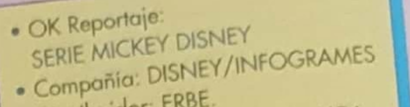
José Villalba Medina

Tu labor fundamental será entender que, poco a poco, debemos ser más cuidadosos con el entorno que nos rodea. Los consejos contenidos en el manual os ayudarán a lograrlo sin demasiados problemas.

OK 88%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	70
Sonido :	65
Originalidad:	85
Movimientos :	70





- OK Reportaje: SERIE MICKEY DISNEY
- Compañía: DISNEY/INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA, TANDY 16 COLORES.
- Tarjeta de sonido: SOUNDSOURCE, SOUNDBLASTER, PS1.

Serie MICKEY de Disney Software

Con motivo de éstas fiestas y por si no tenéis muy seguro qué regalarle a los niños, os presentamos esta serie de juegos educativos dirigidos a los más pequeños de la casa. La colección consta de 5 programas, de los cuales 3 están dedicados a niños de entre 2 y 5 años, y los otros 2 a niños de 5 años en adelante.



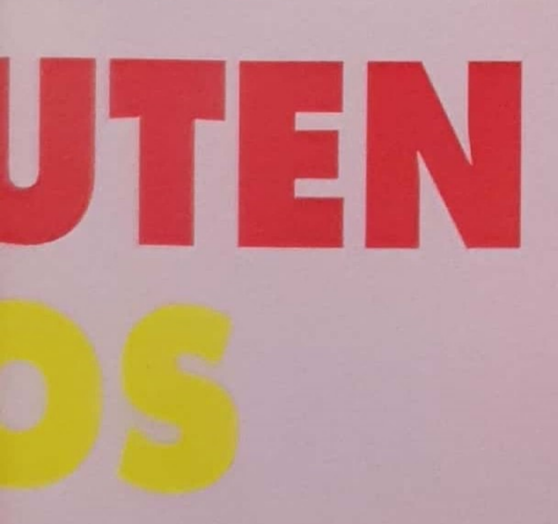




Y QUE DISFR
COMO ENAN

Este software consigue que los niños aprendan formas, numeros, colores, letras y que además, ejerciten su inteligencia y memoria. Para ello se proponen unas historias y juegos protagonizados por el famoso ratón Mickey, donde el niño observará, de forma divertida, lo que se le quiere enseñar. Con estos programas también se consigue que empiecen a familiarizarse con el ordenador, captando correctamente la mecánica de introducción de datos y las respuestas del PC.

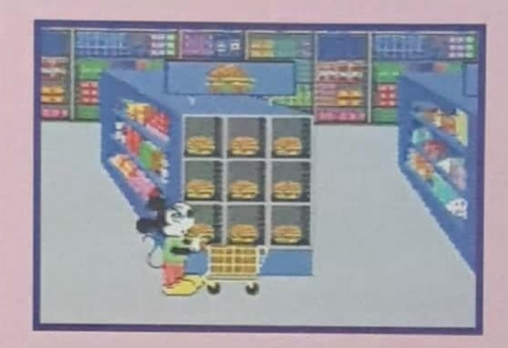
Los programas de la serie de 2 a 5 años, han sido tratados de forma muy especial. Se puede ver el esmero que han tenido los educadores al elegir las historias y la forma en la que el niño se introduce en ellas. De hecho los manuales de estos juegos traen unos nutridos anexos con títulos como "LLegar a ser un compañero de juego para su hijo" o "Utilizar el programa con su hijo de forma divertida", en los que se instruye de como ayudar al niño que esté jugando, para que pueda sacar el máximo provecho, aparte de condensar una valiosa información referida a la forma en que hay que lanzar las preguntas que acompañaran a cada juego. También los manuales de la otra serie para mayores de 5 años traen consejos, pero en este caso mas reducidos por ser menos necesarios.



MICKEY 1 2 3

En este juego se pretende que el niño empiece a reconocer las formas de los números y también el orden de éstos a la hora de contar. Por estar dirigido a niños de 2 a 5 años, se intenta que la información les entre de una forma muy amena, para lo cual se utiliza una historia con Mickey como soporte.





Todo empieza con Mickey durmiendo una plácida siestecita. Para poder despertarle, el niño debe pulsar una tecla cualquiera. Al despertar, el popular ratoncito recuerda que es el cumpleaños de un amigo suyo y decide organizarle una fiesta sorpresa. Sale a la calle para realizar las compras necesarias, apareciendo junto a un poste en el que hay tres direcciones y tres numeros para poderlas seleccionar. En cada una de estas direcciones se encuentra un juego distinto: La factoria de juguetes.- En este lugar Mickey decide fabricar un juguete para su amigo. En la primera pantalla aparece una estanteria con 10 de ellos y al lado de cada uno un número distinto del 0 al 9. Mickey no sabe por cuál decidirse y será el niño quien debera elegir el regalo que le parezca más oportuno para el homenajeado.



El supermercado.- Mickey se dispone a comprar los víveres para la fiesta y deambula de mostrador en mostrador, cogiendo los articulos que necesita. En la pantalla irán apareciendo mostradores en los que hay 9 alimentos. El niño le indicará cuantos articulos de cada clase se deben llevar al cumpleaños. A la vez que las provisiones se introducen en el carro, una pequeña



UTEN

OS

ventana va haciendo la cuenta de éstas. En la salida, el cajero vuelve a contar todos los articulos. Ya con las provisiones se dirigirá otra vez al poste de señalización.

El correo- Mickey va a Correos para enviar una carta de invitación a sus amigos. El niño es quien elige los invitados a la fiesta. La forma de hacerlo es similar a la de la fábrica, apareciendo las viñetas de los posibles asistentes junto a los números que representan a cada uno de ellos.

Cuando se han realizado estas tres tareas, Mickey vuelve al poste, pero en el habrá aparecido una nueva señalización donde se lee "Fiesta", con el numero 4 a su lado. Si se pulsa el 4, Mickey se dirige a su casa y realiza los preparativos para, posteriormente y en compañía de los invitados, esperar al "cumpleañero".

Este llega y comienza la fiesta. En ella el niño tiene que servir los alimentos que ha comprado a cada uno de los comensales, pulsando sobre la tecla que indique el número de unidades que desea dar a cada uno. La fiesta acaba y el niño habrá memorizado correctamente los números del 0 al 9 y su orden.

MICKEY A B C

La forma en que éste programa educativo enseña a conocer las letras, consiste en asociaciones de nombres, acciones y objetos que empiezan con ella.

Para que el niño vea esta relación, pulsando una letra, Mickey realizará la correspondiente acción o cogerá el objeto que se corresponda. El juego es esencialmente visual, ya que también está dirigido a menores de entre 2 y 5 años, sin que el niño deba hacer más esfuerzos que pulsar y observar el monitor.

Antes de empezar, el ordenador pregunta si se va a jugar con minúsculas o mayúsculas, siendo recomendable empezar por las segundas, pues éstas son las que aparecen en el teclado del ordenador y por tanto las que el niño tendrá menos dificultad de identificar. La acción comienza con el personaje de dibujos durmiendo en su cama. Cuando se pulsa cualqueir tecla, este despierta y espera a que de nuevo se pulse una letra para comenzar a realizar tareas. De esta forma, si se pulsa la "A" el ratón se dirigirá a la cocina donde se sirve un vaso de agua a la vez que aparece la palabra "AGUA" en el ángulo superior izquierdo. Si se dispone del periférico adecuado (tarjeta de sonido), además de la palabra escrita, se cuenta con la pronunciación de la misma, pudiendo ser desactivada en cualquier momento, para que el niño intente repetirla sin ayudas externas.

También se dispone de una serie de sorpresas relacionadas con las actuaciones del ratón, puesto que en ocasiones al pulsar una letra, en vez de producirse el mismo efecto que ocurrió la vez anterior, lo que sucede es que este efecto se ve con algunos cambios, logrando aumentar la atencion del niño sobre las acciones.

En fin, si el niño ha probado todas las posibilidades que brinda este juego y su manual, se habrá aprendido o acercado más a las letras además, de haber aumentado su vocabulario.



MICKEY FORMAS Y COLORES



El último programa dedicado a niños de 2 a 5 años, intenta desarrollar la percepción espacial y la identificacion de formas básicas. Para lograr este fin, se utilizan formas y colores que desfilan por la pantalla con algunas cuestiones para resolver.

Esta vez la historia con que Mickey enseña cosas a los niños, nos traslada a un típico escenario de teatro infantil, donde el ratón con la inestimable colaboración de su novia Minnie Mouse, actuará de mago sacando sorprendentes y llamativas fomas de su sombrero de copa. El hecho de poder indicarle cosas rompe la barrera que supone la fria pantalla de televisión en la que los dibujos animados de Mickey pasan sin prestar el menor caso a quien los ve e intenta comunicarles algo.

Los llamativos colores que acompañan a las formas, tienen la posibilidad de quedar grabadas de un modo más firme que si todas vinieran del mismo color.

Además resaltan en la pantalla, facilitando notablemente su localización. Estas fomas aparecerán también con distintos tamaños para que puedan ser asociadas entre sí, es decir, si siempre apareciera el mismo tamaño para un objeto determinado y se le indica al niño que eso es triángulo, se corre el riesgo que asocie triángulo con tamaño, y al mostrarle otro triángulo con tamaño diferente no sepa como llamarle. Con esto se logra enseñar las proporciones y como el nombre de un objeto en principio, no depende del tamaño del mismo.

El programa viene acompañado con unas pegatinas con dibujos de las diferentes formas que aparecen en la historia y que se deberán colocar sobre determinadas teclas, de tal forma que el niño cuando deba indicar una de ellas, a petición del juego, las asocie visualmente y no se confunda con otro símbolo que aparezca en la tecla correspondiente.

El juego es tan simple como los anteriores y el niño, después de haber asistido a la función de forma interactiva (colaborando en su desarrollo para ayudar a



Mickey), se habrá quedado con los conceptos de triángulo, circulo, cuadrado, etc...

4MICKEY JUEGO PARA MEMORIZAR





El juego para memorizar es para niños mayores de cuatro años. En él se propone un sencillo juego de cartas, donde hay que formar parejas levantando una serie de naipes que aparecen boca abajo y que están relacionados por parejas. Las opciones son múltiples y el manejo de éstas sencillo.

Las reglas son simples y consisten en ir dando la vuelta a las cartas de dos en dos e ir memorizando su imagen (o texto en algunos casos) y su posición para dejarlas de nuevo boca abajo. Entoces el niño debera formar las parejas de cartas haciendo uso de su memoria al poder recordar donde se encuentra la carta correspondiente a la que acaba de elegir. Esto se puede hacer además con una serie de opciones como cronometro, tipo de cartas, número de jugadores, número de cartas y cartas especiales.

Cuando se esté desarrollando la partida, en el margen derecho aparecerán unos iconos que permiten volver a realizar los ajustes anteriores. También aparecerá la palabra "AYUDA", que podrá ser invocada una sola vez y con la que se pueden ver las imágenes de todas las cartas durante unos segundos. Por ser un juego fácil y entretenido, seguro que le gustará al niño.







MICKEY PUZZLES

El juego propone un total de 15 puzzles con una resolución VGA de 256 colores, los que ponen a funcionar la inteligencia del niño. Estos puzzles una vez acabados, toman vida reprsentando la escena que se muestra en ellos. Es uno de los programas de esta coleccion indicados para mayores de 4 años.

La primera pantalla es para elegir el motivo, pudiendo escoger entre todos los que trae el juego. Se irán mostrando según los vayas cargando del disco y se pueden ir imprimiendo si se pulsa sobre el icono que representa una impresora.

Cuando ya se haya decidido por uno, se pasa al siguiente menú donde se debe elegir la forma en que se va a realizar el puzzle.

Son dos los modos para elegir a la hora de hacer el puzle. Uno consiste en la colocación de las piezas tradicionales, que van encajando unas con otras de una forma irregular. El otro consiste en ir introduciendo unas siluetas que faltan de su lugar de origen, como por ejemplo el zapato de algún personaje que se encuentra en el decorado. Evidentemente esta opción es mucho más sencilla debido a que los huecos son mas fáciles de asociar con las formas que tienen las fichas.

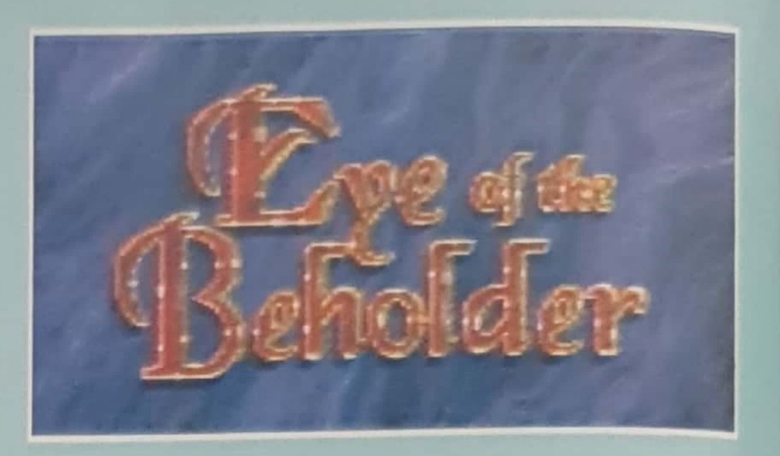
La dificultad de los puzzles es seleccionable mediante la elección del número de piezas que lo van a formar, pudiendo constar de 4,9,16,25,36,49 y 64. Una vez en el tablero, al pulsar F3 aparecerán unas marcas en forma de rejilla, que se corresponden con los contornos de cada una de las piezas, valiéndole de plantilla al niño para ver si la pieza seleccionada encaja en el lugar donde la quiere depositar. Cuando se haya acabado el puzzle que estaba realizando se podrá, leer un indicador con el tiempo que ha tardado en realizar el trabajo y también se mostrará un icono con forma de cámara de cine, que si es seleccionado, animará la imagen que se encuentra en pantalla.

Dicho esto, tendréis una idea aproximada de cual es la forma en la que se construyen los puzzles, y habréis visto que no es tarea difícil, por lo que cualquier niño de 5 años en adelante puede aventurarse en la realización de alguno de estos.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ

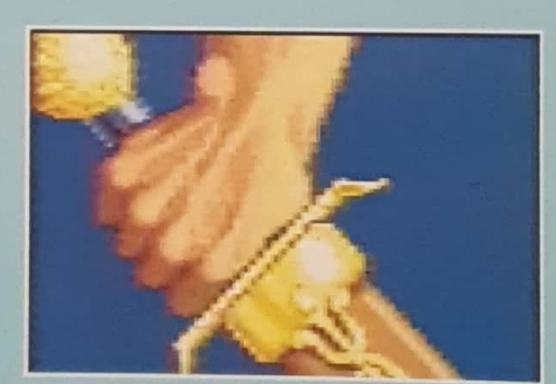


- OK Tricks & Tracks: EYE OF THE BEHOLDER
- Compañía: SSI.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA, CGA, EGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUNDBLASTER, SOUNDMASTER.



LA AMENAZ DEL OBSERV

Hubo una época tan lejana para nosotros, que ya su recuerdo es imposible que permanezca. Pero en ese tiempo nuestros antepasados tuvieron que convivir con monstruos, enanos, elfos, y un montón de criaturas más. Sucedieron muchas historias de amor y guerra entre las distintas razas. En «Eye of Beholder», se nos narra una de ellas: la amenaza del mal sobre una pacífica ciudad. Sus salvadores ... nosotros.

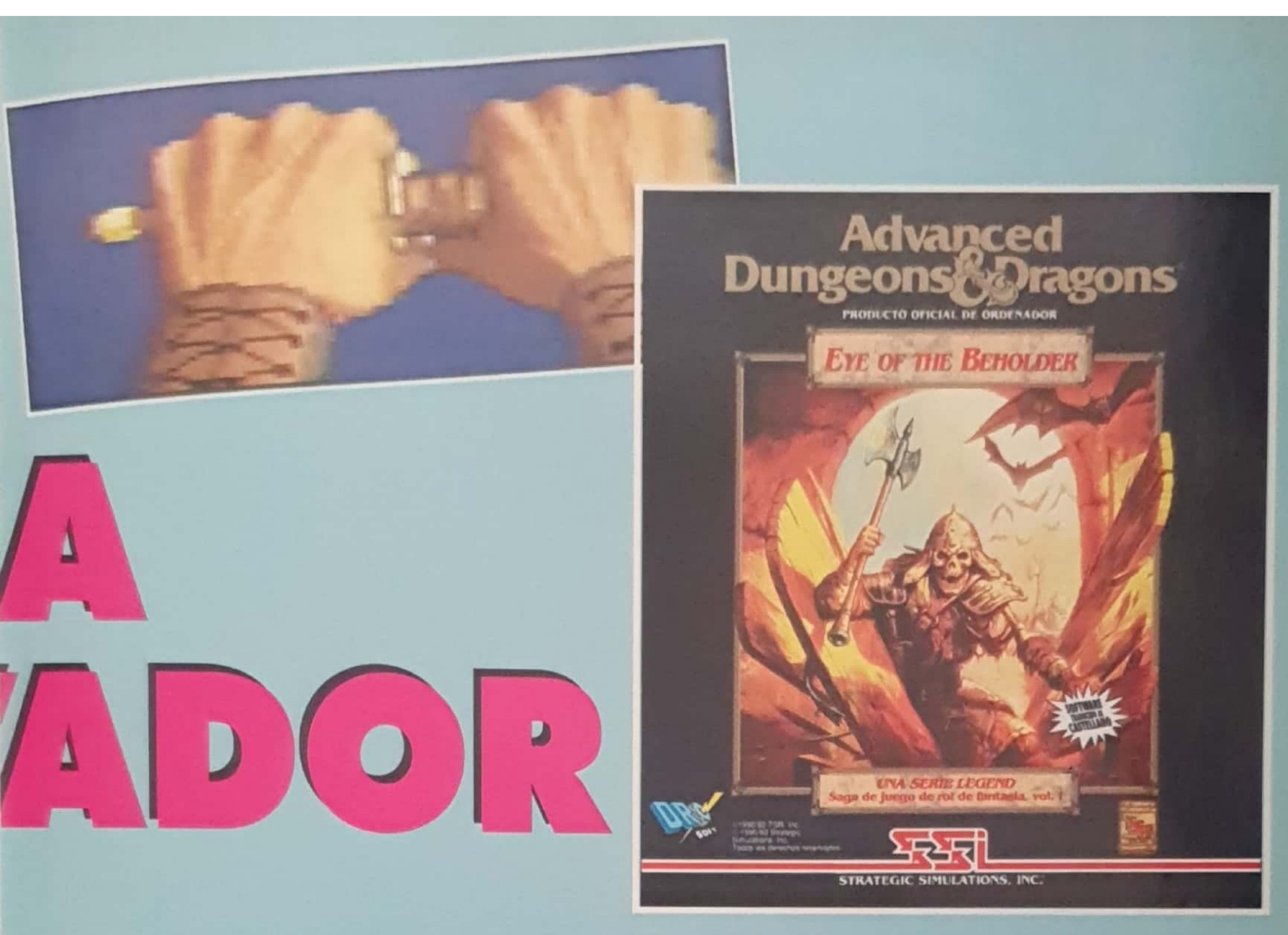




UN BUEN GRUPO

Una de las características más importantes de EOB (Eye of Beholder), son sus reglas. Copiadas de los juegos de tablero de la versión avanzada de Dungeons & Dragons. A primera vista, esto no parece importante. Pero cualquier experto jugador de mesa, sabrá que las características de nuestro personaje, vendrán dadas por una serie de tablas, y nuestro acierto en liquidar al enemigo, también estará limitado por el "dado aleatorio" del interior de nuestro ordenador. Tened en cuenta esto, y no dejéis nada sin resolver, para que de esa forma, vuestra experiencia suba, así como vuestros puntos de vida. Por otro lado la elección de un buen grupo es vital en EOB. Aunque como he dicho otras veces, un juego de rol tiene varias formas de acabarse, y podemos elegir a los personajes que nos de la gana, si escogemos un grupo variado y bien avenido, nuestras posibilidades de superviviencia aumentarán. Por lo tanto ...

La propia pantalla de presentación del programa, nos da una importante pista para la formación de nuestro grupo. En ella podemos ver: Un mago, un monje, una especie de caballero, y un



guerrero de la raza de los enanos. Esto traducido a la elección de nuestro grupo sería: Un paladín humano, un enano guerrero-pillo, un elfo mago, y un sacerdote que puede ser humano o elfo. Luego puedes hacer "trampa" con el ordenador, y modificar al máximo todas las características de cada personaje.

Ya tienes tu grupo hecho. A lo largo del juego se pueden unir otros personajes (unos nueve), pero en tu grupo como máximo, podeis ser seis, así que tendrás que despedir a unos para que entren otros, pero de ello hablaremos más adelante.

Para seguir el camino hasta el final, necesitaremos los mapas que vienen en el manual, de esa forma el avance se hará sin complicaciones. ¿Empezamos?

PRIMERA FASE

Tras nosotros, está el montón de rocas que nos impiden el camino, nos olvidamos de ellas, y en la posición 2 del mapa, nos encontraremos los huesos de Tod Uphill. Un halfling de clase pillo. Le podemos recoger, pero como ya tenemos al enano que hace las funciones de pillo, sería mejor que encontremos a otros personajes de mayor utilidad para nosotros.

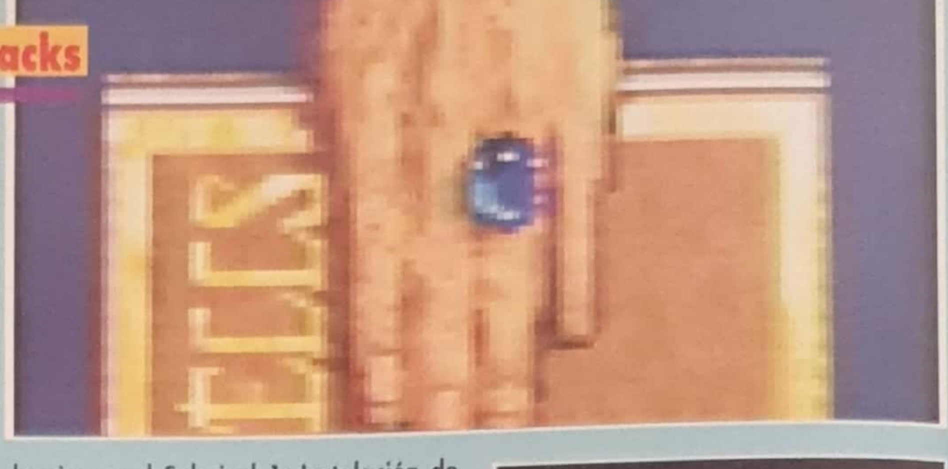
Si abrimos la puerta, nos encontraremos con el primer enemigo, un kobold insignificante que nos servirá de aceituna rellena, para la comilona que nos espera después. Podemos escoger la puerta del Norte o la del Sur, si escogemos una u otra, habrá pasillos que se cierren dependiendo de la que hayamos elegido, pero luego dispondremos de mecanismos especiales para abrir dichos pasillos. A través de casilla 12, nos dirigimos hasta la posición 14, donde encontraremos un dardo +2. Durante el trayecto nos encontraremos algunas rocas. Recógelas, pues nos servirán para abrir puertas, si colocamos dichas rocas en los platos de presión.

LOS LABERINTOS SUBTERRANEOS ESTAN LLENOS DE DIFICILES ADVERSARIOS QUE TENDRAS QUE ELIMINAR.

Ahora a la 16, pulsamos el botón, y en la 13, se encontrará la palanca que abrirá la puerta. Después "paséate" por las posiciones 7 y 8. De allí a la 22 ¡Cuidado con las sanguijuelas! Recoge los pergaminos de la 21. Luego a 10B. Abre la puerta, recoge el escudo, liquida a las sanguijuelas, y ya estás preparado para bajar al segundo nivel. Para ello pulsa el botón, y deja una piedra en el plato de presión. En ese momento se activa la protección del juego, te pedirá cierta información de una página del manual.

EL SEGUNDO NIVEL

Los enemigos que nos encontraremos son los zombies y unos esqueletos bastantes pesados, pero no muy peligrosos. Delante de nosotros, se encuentran tres puertas, y una llave. Dirígete a la del Sur, y fuérzala con tu enano, para que obtenga experien-

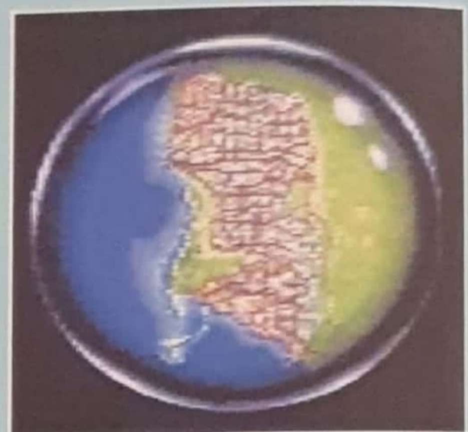


cia. En la posición 24, hay una baldosa giratoria, asi que vigila tu posición. La 25 señala un muro falso (en el mapa todos los cuadrados sombreados indican muros falsos) y en 26 un pergamino mago de Escudo. Estos pergaminos se pueden usar directamente como si fueran un arma, pero debemos primeros transcribirlos a nuestro libro de hechizos, dormir, y ya los podemos usar cuando queramos. En 28 tenemos una roca. Al este de 24, podemos hacernos un lío con baldosas giratorias o teletransportadoras que te perderán facilmente, pero debes coger los objetos de 34, 35 y 36. Para volver, pasa a través de los muros falsos, te será mas fácil.

De vuelta a la posición inicial, tras 3 encontrarás un laberinto de agujeros, que para cerrarlos deberás tirar piedras a los platos de presión en un orden determinado. Si te caes, irás al Subnivel 1, llamado Instalación de Castigo, donde encontraremos una escalera para subir arriba, e intentarlo de nuevo, pero antes descansa, y come un poco, pues tendrás bajos los puntos de vida. Debes apropiarte los objetos de 17 y 20. Y de nuevo a la Sala donde bajamos de nivel, Abre la puerta Norte, mientras puedas forzarla, mucho mejor, y en 6 la puerta se medio abrirá, solo con la fuerza de todo el grupo, podrás intentarlo, asi que apunta el cursor en medio de la puerta, y dale varias veces al botón hasta que lo consigas. Al Sur hay un esqueleto tras una puerta. Abrela y lucha con él. No olvides que es mejor obtener experiencia con estos "enemigos pequeños", que obtenerla con los grandes. Al este de 8, hay una puerta que no quiere abrirse.

Encontramos en la piedra la inscripción de una daga, pues bien, arroja una daga, flecha o piedra a dicha inscripción, y la puerta se abrirá. Debemos llegar a 12, y recoger todos los objetos, de vuelta, en la posición 5, podemos comprobar que se ha abierto un paso al Oeste. Debido a que hemos recogido los objetos existentes en 12, 17 y 34.

En 37, encontramos nuestro primer objeto mágico de veras, una daga de piedra, que se usa para activar los portales teletransportadores de los niveles inferiores. En 39 hay un pergamino, y el transportador de 40 nos lleva cerca de la salida, pero la puerta que nos conduce al tercer nivel necesita una llave de oro que está en otro sitio, asi que vamos a por ella. No utilices, entonces el transportador, y si el ascensor que existe en 40. Nos llevará al Nivel Principal, donde estamos, el segundo piso es el Subnivel 1: Instalación de castigo, y por último al Subnivel 2: Sección de Muerte. El Ascensor se activa con un botón que hay en el muro norte, y en el muro sur, se nos indicará en que subnivel estamos. Nos dirigimos a la Sección de Muerte, y allí encontraremos la llave de oro que tanto necesitamos. Podemos hacer una escabechina en la instalación de castigo con sus esqueletos, y recoger algunos objetos muy interesantes, tales como un arco y pergaminos de mago, luego hacia el Nivel principal. Nos queda todo el laberinto Norte por explorar, pero a no ser que queramos más jaleos con esqueletos, podemos pasar perfectamente al teletransportador y dirigirnos a 67 que es donde se encuentra la puerta que nos da acceso al tercer nivel.



EL TERCER NIVEL

Como siempre citar a los enemigos: Flinds (hombre-perro) con potentes mazas, y a los Kuo-Toa (rana-sapo-pez-hombre, o sea, muy asqueroso) que tienen una especie de rayo en su cabeza que nos dará dolores a la nuestra, por lo tanto hay que esquivarlos de frente, y atacarlos por su costado.

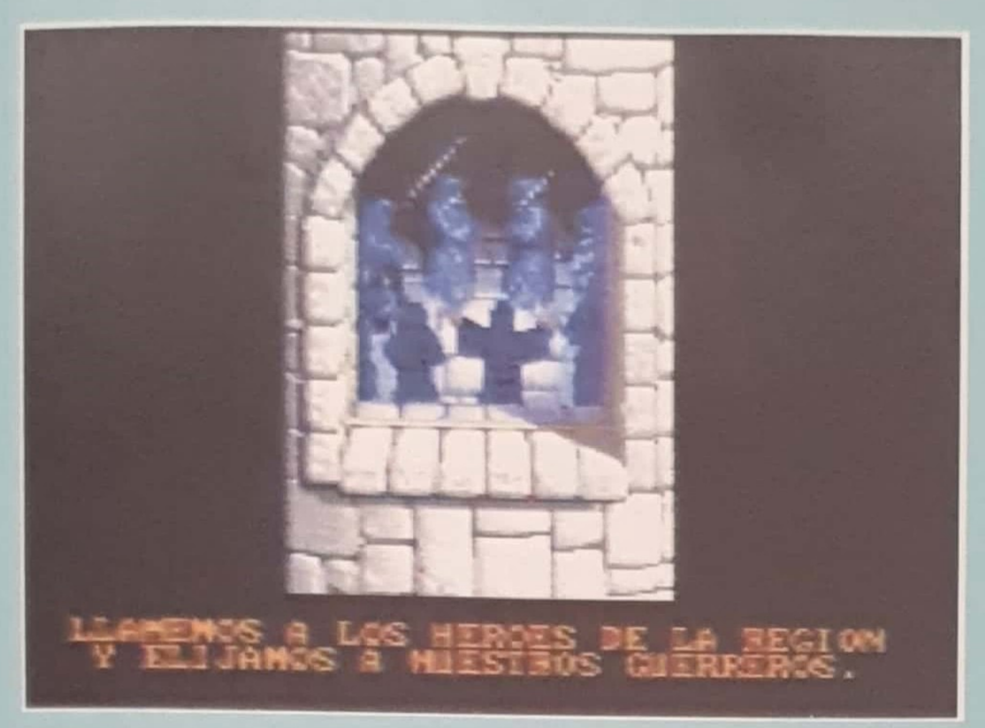


De 1 a 6, nos encontraremos con trampas giratorias, alguna "rana" como las ya mencionadas, y lo más importante: un flind, que al matarle soltará una llave. En 7 hay un transportador hasta 8, y ahora una pista: el pasillo parece más largo de lo que es, pero sólo nos ocurrirá una vez. En 10, hay un pergamino muy interesante para un monje. La única cerradura que nos interesa es 13, que abrirá un pasaje al Sur, las otras nos darán más ranas, y en ese pasaje, se encuentra una habitación con una gema roja y un pergamino, cuidado con el agujero que se abra, pues caeremos al cuarto nivel, en medio de una araña hambrienta, cosa poco recomendable para nosotros.



El Rey escuchará atentamente las explicaciones de vuestro plan de trabajo.

De aquí a 23, donde habrá un laberinto de agujeros y platos de presión, para llegar hasta 25, un buen truco es rodear todo el perímetro de la habitación, pisando platos, y llegaremos a nuestro destino. De todas formas, sería buena idea, dejarnos caer por algún agujero hasta una inmensa habitación, con algunos enemigos, pero también habrá una varita mágica







bastante interesante, y un transportador que nos llevará a 23. Si hemos cogido los objetos de 25, no hace falta que pasemos a esta habitación y nos dirigimos a 32, abrimos la puerta con una gema, luchamos, recogemos objetos, y hasta 40, donde están los huesos de Anya, una soldado que está bastante bien, pero no creo que quiera rollo, cuando la resucitemos más adelante.

Otra vez a 32, más kuo-toa, y en 48 nos encontraremos con un museo con piezas ...vivas de flinds y kuo-toa. ¿Ya está solucionado? Abrimos la puerta del Norte, y hasta 53, donde encontraremos una gema azul, también en 55, 60 y 61 hay gemas azules, las colocamos en 63, 54, 56 y 62, y pondremos en marcha un mecanismo que conducirá a una habitación con 2 escaleras dispuestas para el cuarto nivel. Ten cuidado en el proceso anterior, porque hay un transportador bastante lioso señalado en 58.

EL CUARTO NIVEL

Las cosas se animan. Por lo pronto, los enemigos serán las terribles arañas, son muy peligrosas, porque si nos pican con su veneno, sólo una poción antiveneno podrá salvar a nuestro personaje de morir poco a poco. Hay pocas pociones, así que será mejor aprender a luchar contra los arácnidos.

Baja por escalera sur, acciona 3, y te encontrarás con una araña, y provisiones.

Otra vez hacia arriba, y baja por la escalera norte, al Oeste, encontrarás a Taghor, un enano herido, curalé, te dará valiosa información y se unirá al grupo. Ahora tienes a 2 enanos, ponlos en el flanco delantero, ya que son más resistentes al veneno de las arañas, por su propia naturaleza.

En 29, existen 3 muros falsos, luego en 38, una llave, y al Norte de 40 un pasillo con 3 agujeros, que se taparán bajando el brazo de las gárgolas situadas en 40, 34 y 45. En 49 existe otra llave. Tras pasar el pasillo de los 3 agujeros, hay una puerta al norte, hacia el Este, preparados para luchar, abrimos la puerta, nos encontramos con una araña, y duro con ella. Nos dirigimos a 60 y 61, donde hay pociones antiveneno. En 59 existe un portal teletransportador, de los varios que existen en los demás niveles, pero en este caso, no será necesario utilizarlo en el juego. Ahora a 77, tenemos cuidado con la araña de 72, recogemos la llave, y de allí a 69. En 67 están las escaleras que llevan al QUINTO NIVEL, pero antes hay que recoger el cetro de piedra que está en 23. Si queréis podeis pasar de él, por lo que tendréis el acceso denegado a algunos portales, pero para conseguirle, hay que luchar contra infinidad de arañas. Tened mucho cuidado con ellas.

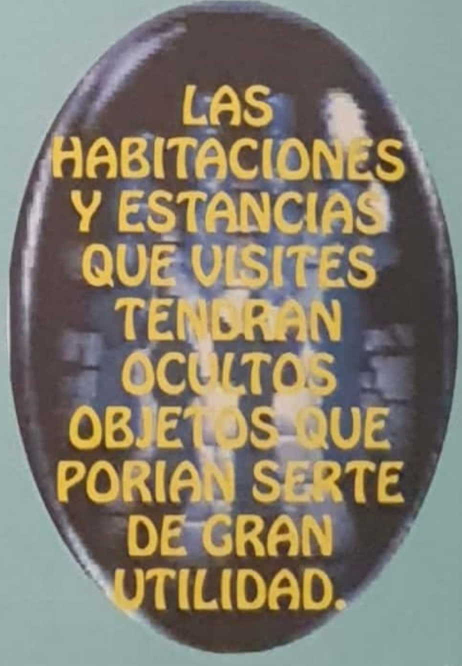
EL QUINTO NIVEL

Más arañas. Existen numerosas ruinas de enanos por las que podremos pasar. Aquí acampan los enanos, a los que tenemos que ayudar para conseguir un instrumento capaz de destruir a Xanathar, nuestro objetivo final.

Primero a 5, donde encontraremos una llave, en 2, un muro ilusorio al Norte, nos llevará a una sala con 3 puertas, cualquiera de ella nos vale, de momento a 23, donde existe una gárgola, "la atravesamos", veremos un portal que tal vez sea el más importante del juego, pues desde los niveles de abajo, nos dirigiremos directamente hasta aquí, cosa que habrá que hacer varias veces.

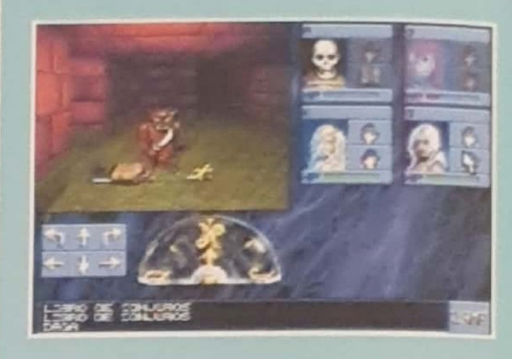
En 26 está la llave de portal que hará posible esto. En 25 más pergaminos. En 27, está el campamento de los enanos, nos darán información, y nos pedirán ayuda. Un soldado querrá unirse a nosotros. Lo mejor será decir no, y dirigirnos al mago que está en 30, y que podría resucitar a Anya. Ya somos 6 en el grupo.

Ahora a 13, y toda la zona Oeste del mapa, está llena de arañas, pergaminos y objetos. Haz todo. En 39 hemos de tener mucho cuidado, pues en toda esta zona, cada vez que dejemos una casilla atrás, se















La búsqueda comenzará en los subterráneos, bajo la ciudad. A partir de ahí y tras el derrumbamiento del techo sobre la única salida posible, sólo os queda delante un camino plagado de laberintos, enigmas y peligros que deberas resolver.

abrirá un agujero. Debemos hacerlo de esta forma: Pasar por 43 (una llave), 45, 47, 46 (otra llave), y dejarnos caer por un agujero.

Estaremos por unos momentos en el nivel 6, donde veremos a los KENKU, librémonos de ellos, y al abrir una puerta, veremos otra llave y unas escaleras que nos conducirán a la posición 35 del quinto nivel, en 37 hay una gárgola que si la bajamos el brazo cerrará los agujeros que hayamos hecho antes. Pero esta vez, directamente a 47, abrimos la cerradura, y en 48 habrá otra cerradura, una armadura y un pergamino. Si introducimos la llave, veremos un transportador que nos llevará a 50. Pasamos de abrir la puerta norte, porque hay mucha araña y poco pan. En 60 un muro invisible nos llevará hasta la zona de los transportadores. Tienes que bajar las palancas de 73, 79 y 82, y podrás abrir las puertas que hay hasta 66, bajada al SEXTO NIVEL.

EL SEXTO NIVEL

Los Kenku han salido antes, ya los conoces. Tienes que limpiar toda la zona Este del mapa, así de sencillo. Recoge los huevos de kenku, te podrán servir de alimento. En 3 deja 2 armas en los platos de presión, para que se abra la puerta. En 10 existe un mago que nos dará la información precisa para acabar con Xanathar: Debemos conseguir de los enanos la varita de Slivias, pero para ello tendremos que rescatar a su principe, y conseguir una poción que reanime a su rey.

Con una llave de oro abrimos 14, liquidamos a los kenku del camino, y hasta 32 y 33, donde debemos dejar dardos, piedras o dagas en los estantes para abrir camino. Así conseguiremos una llave de enano, una maza, un escudo de enano, y unos pergaminos, de la forma que nos indica el mapa. Luego hasta 19, y nos dejamos caer por los agujeros para conseguir las 2 llaves. Tenemos que tener 3 llaves. En 24 una buena pelea con los kenku nos espera, pero cuando consigamos colocar las llaves en 26, 27 y 28, tendremos acceso al SEPTIMO NIVEL. Aquí nos pedirá el programa la última protección.

EL SEPTIMO NIVEL

Aquí viven los DROW, que nos dejarán paso a cambio de los huevos de kenku que hayamos encontrado. En la zona 4, cuidado con las bolas de fuego. En 7 un pergamino de Bola de Fuego. En 9, una escalera nos llevará hasta una habitación secreta del nivel 6, con un anillo de piedra, otra llave de portal. En la zona 13-21, encontraremos a los Señores de los Esqueletos, los más terribles guerreros con los que nos vamos a encontrar. Ahora viene lo más difícil, y es la combinación entre el septimo nivel y el octavo nivel de escaleras, llaves, gemas que se convierten en llaves, entre el nivel 7 y 8. Pero siguiendo el mapa no tenéis que tener ningún problema. Si haceis todo bien, estareis en 40, las puertas se cerrarán detras de tí. La zona marcada entre 42 y 58, es una sucesión de puertas, con Señores de los Esqueletos dentro. Conseguirás las llaves necesarias para atravesar todas las puertas, desde 58 hasta 62. Descansa aquí.

Comprobarás que es una zona de portales transportadores. Estamos en el corazón del juego.

En 69, la entrada al octavo nivel, y hacia el Norte, un largo pasillo que te llevará a un transportador, cuyo destino es 82, y en una sala tendrás que elegir entre la magia, una armadura o una poderosa espada. Yo me inclino por ésto último.

EL OCTAVO NIVEL

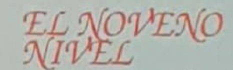
Habitantes dispuestos a hacernos morder el polvo: Driders, y Sabuesos del Infierno, unos angelitos.

Aparecemos en 24, completamos el recorrido de 25 al 29. Luego hasta 32, y 33, nos encargamos de los monstruos, y veremos un portal, un pergamino y vestuario.

Ahora a 37, y durante todo el pasillo norte, tendremos mucho cuidado en esquivar las bolas de fuego. Entonces el pasillo se divide en 2, y con la peculiaridad de que si queremos ir por el pasillo de la derecha, habrá que irse por el de la izquierda.

En 57, un botón abrirá las puertas con muchos sabuesos infernales dentro, pero el premio en 58 es un anillo y un medallón. No són mágicos, por lo tanto podéis saltaros este paso. Y nada más, porque la parte Sudoeste del mapa, la completaremos al venir del nivel 10.

En 59 están las escaleras para el nivel 9.



Los enemigos potenciales son las bestias desplazadoras, porque los monstruos del óxido, no nos van a afectar para casi nada. En la habitación donde nos encontramos entramos en la puerta norte de la derecha y "limpiamos" la zona 30 a 37. Para entrar en 31 y 34, hay que utilizar como llave, las piedras que nos lanzan las trampas en 36 y 37.

Luego a la habitación del comienzo, hacia la puerta sur, también de la derecha, y entramos en el Pasillo de los ladrones. Cuando pisemos un plato de presión que hay al acabar dicho pasillo, tendremos que volver, pues en los estantes, habrá objetos que nos han sido robados al pasar por primera vez, por esta zona.

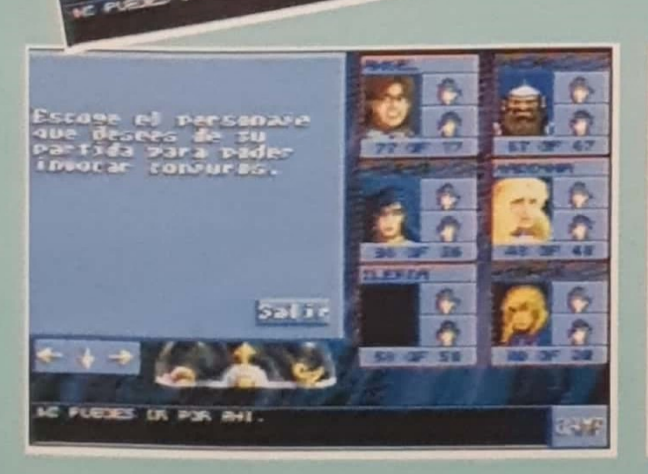
No hay ninguna dificultad especial en esta zona. Consultad el mapa, y no os dejéis nada sin machacar o recoger. Otra vez en la Habitación Inicial. No nos interesa la Puerta Norte de la Izquierda, pero si la que está enfrente de ella.

En los cuatro huecos, hay que dejar lo que nos pide la inscripción, como comida, un arma,etc.

Se nos abrirá la puerta, con un montón de bestias desplazadoras dentro de la habitación. Paciencia, y aplicar todo lo que sabéis en combates.

Una salida al Norte, y nos colocamos en la primera puerta a la izquierda, luchamos contra más bestias, y en 53 encontraremos al único monstruo del óxido que nos hará frente. En 59 encontraremos los huesos de Beohram, un valiente soldado que espera ser resucitado. Hasta 68, será mejor que no toquemos ningún botón. en 75, arrojamos un dardo o piedra a un plato de presión, para que se cierre el agujero en 93, y otro "misil" al muro norte de 75, con esta acción, la pared al Oeste de 69 se abrirá, y a través de 74, tenemos vía libre para abandonar el nivel.

LAS POCIONES MAGICAS TE SACARAN DE MAS DE UN PROBLEMA.



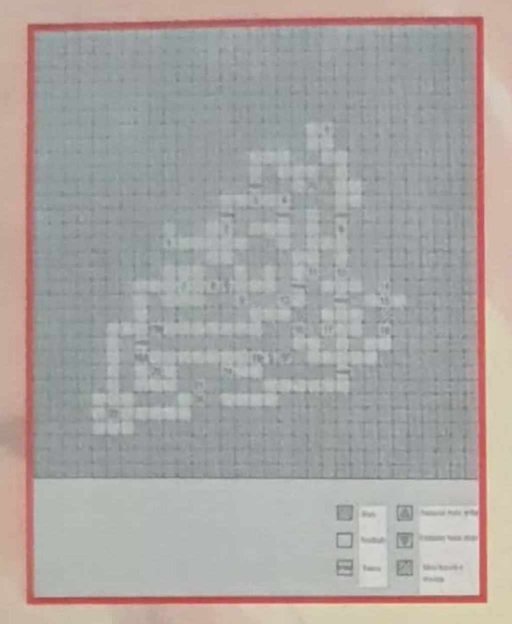


En la pantalla podrás ver todos los elementos que puedes usar durante la partida. Si controlas con precisión las opciones de que dispones, atravesarás sin mayores problemas las habitaciones.

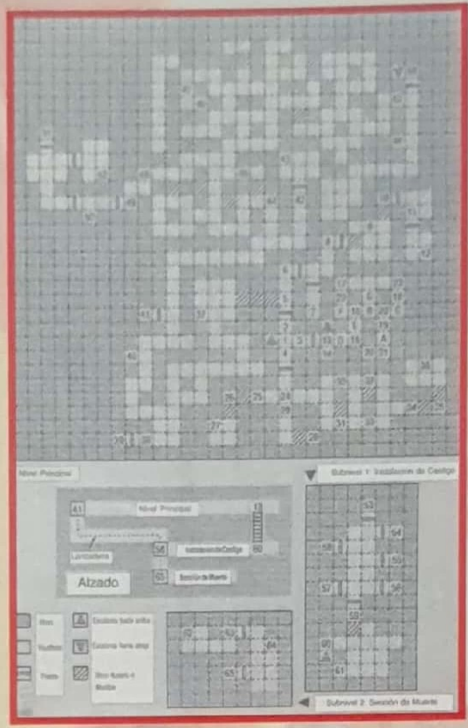


MAPAS Y FA

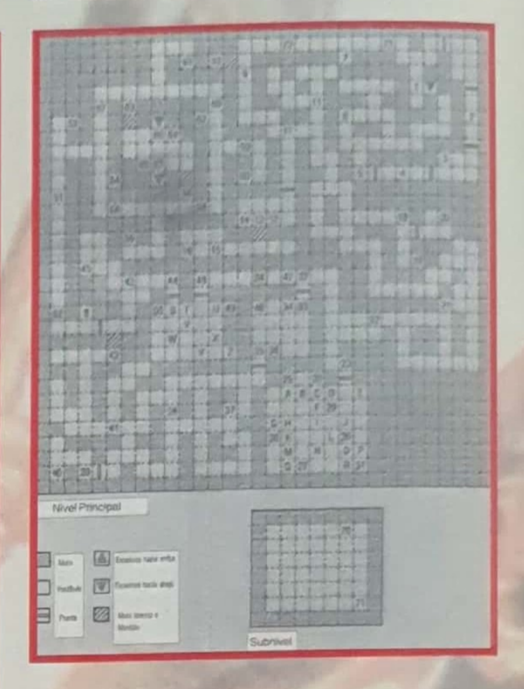
NIVEL 1
NIVEL SUPERIOR DE LAS CLOACAS



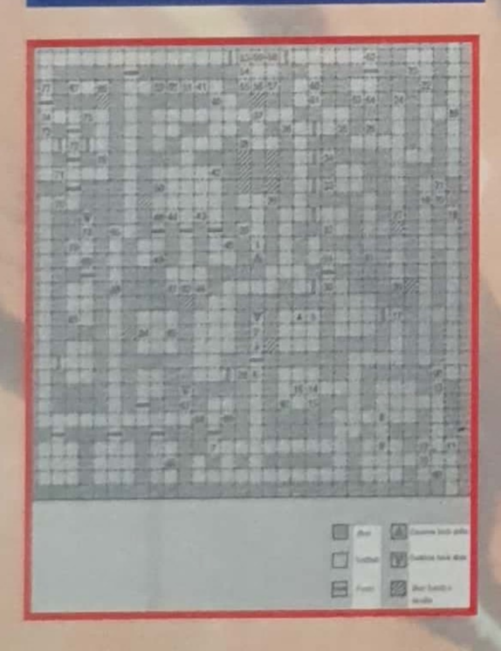
NIVEL 2
NIVEL MEDIO DE LAS CLOACAS



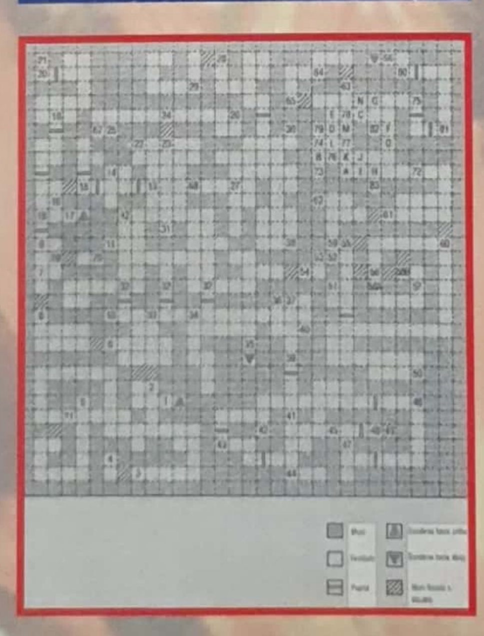
NIVEL 3
NIVEL INFERIOR DE LAS CLOACAS



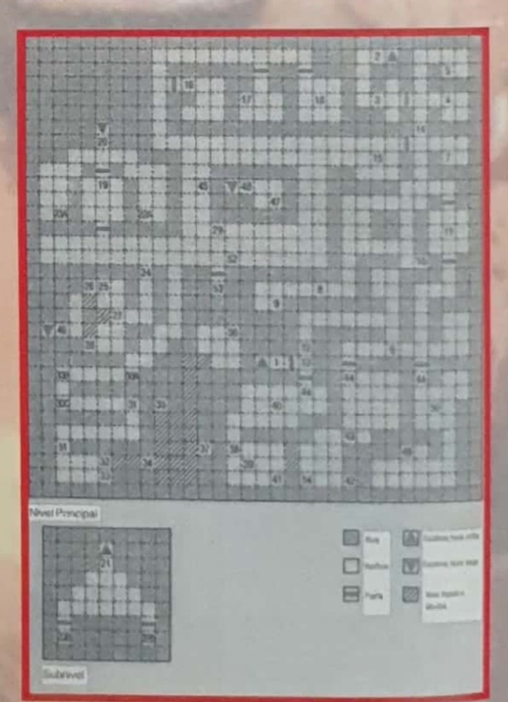
NIVEL 4
NIVEL SUPERIOR DE RUINAS DE ENANO



NIVEL 5
RUINAS Y CAMPO DE ENANO



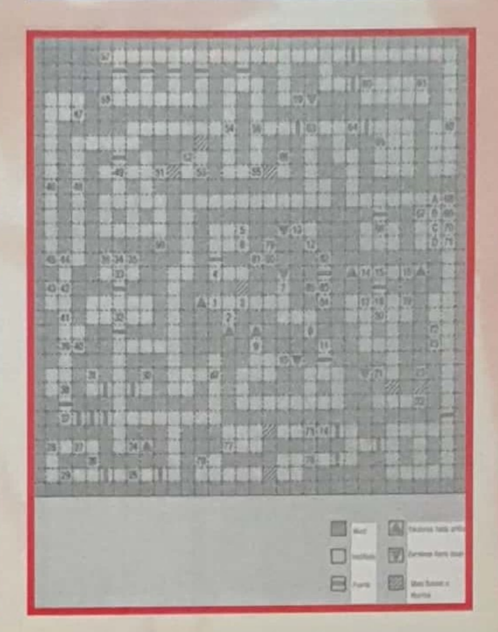
NIVEL 6
NIVEL INFERIOR DE RUINAS DE ENANO



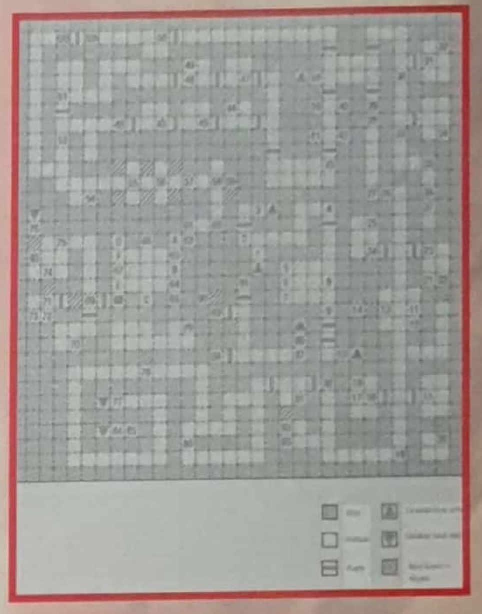
SES DEL JUEGO

NIVEL 7
ALCANCES SUPERIORES DE LOS DROW

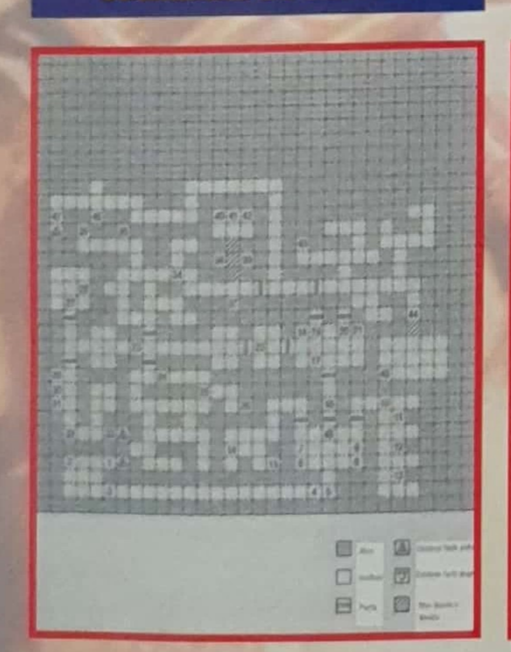
NIVEL 8
EXILIADOS DROW



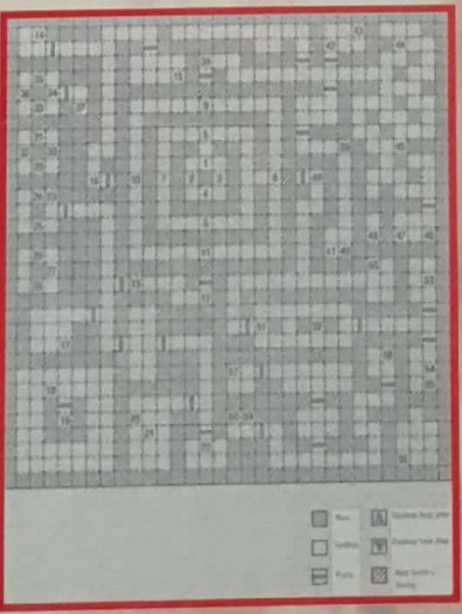
NIVEL 9
ALCANCES INFERIORES DE LOS DROW



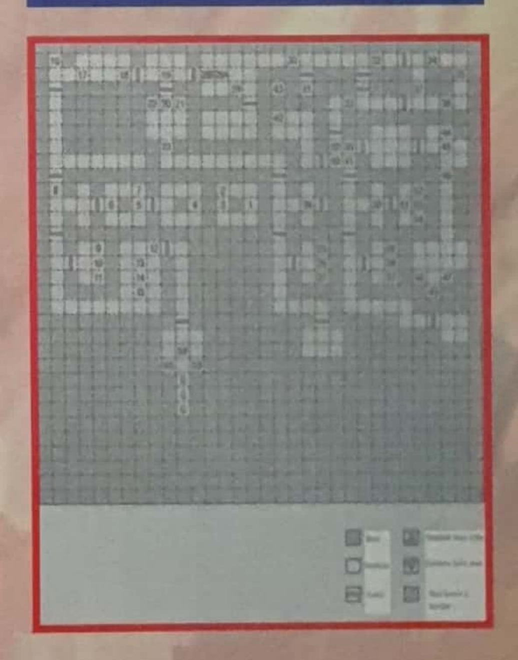
NIVEL 10
CUARTO PRIVADO EXTERIOR DE XANATHAR, COLMENAS DE MANTIS

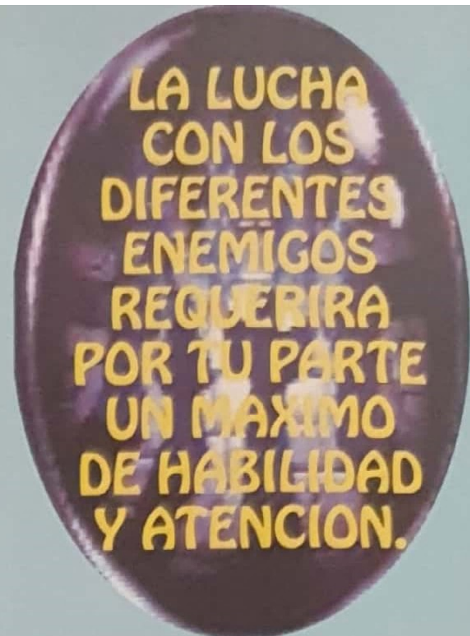


NIVEL 11
CUARTO PRIVADO EXTERIOR DE XANATHAR, ZONA INFERIOR



NIVEL 12
CUARTO PRIVADO INTERIOR DE XANATHAR





EL DECIMO NIVEL

Habitado por los más peligrosos enemigos que nos vamos a encontrar, aparte del propio Xanathar: Los guerreros mantis. Entramos en 47, y así hasta la bifurcación con 2 puertas. La de la derecha, no nos interesa para nada, y nos dirigimos hasta 36, donde nos encontramos una llave de calavera, y unos huesos humanos.

El resto del nivel es muy sencillo, excepto los soldados mantis, que nos paralizan al atacarnos. Por lo tanto, nos dirigimos a 16, abrimos la puerta con la llave calavera, y una espía de Xanathar nos dará la última información valiosa: la posición de la pócima mágica que hará revivir al Rey de los Enanos.

Por último destacar, que en 15 está el principe de los enanos, le liberamos, y atravesando el portal que hay en 7, llegamos a la posición 72 del octavo nivel.

En este nivel nos dirigimos a las escaleras de 24, y de allí al septimo nivel, y en el portal situado en 67, nos dirigimos al campamento de los enanos en el nivel 5. Entregamos a su príncipe, que querrá venirse con nosotros. Pero será mejor entregarle, y que su mago resucite a Beohran. Para volver, el mismo camino, solo que para ir del nivel 8 al nivel 10, tendremos que utilizar el transportador que hay en 34.

Ya en el nivel 10, nos dirigimos a 37, bajamos la palanca 2 veces, y un pasillo secreto se abrirá. En 38, otra vez bajamos la palanca 2 veces, y accederemos al nivel once, a través de un agujero.

EL NIVEL ONCE

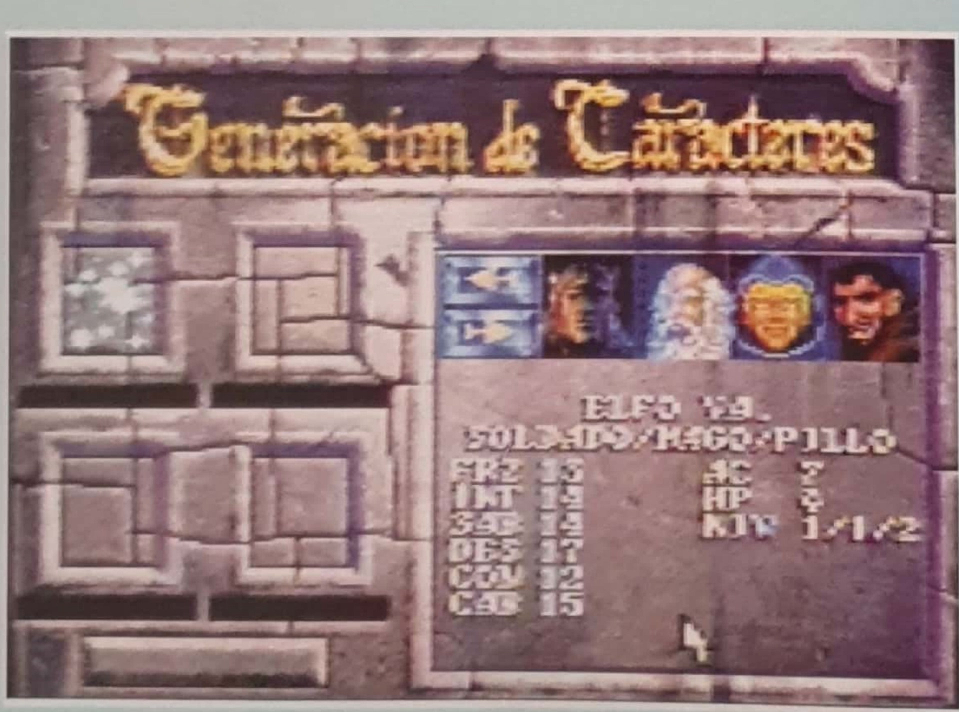
Hemos caido en una especie de laberinto, con 3 pasillos concéntricos. Para salir de esos pasillos, utilizamos los pulsadores de tal forma, que los 3 que hay para ir al Norte, p. ej. se tienen que accionar de forma seguida. Para acabar el juego no es necesario ir a la zona Oeste. Empecemos por la del Norte. En la zona norte, aparte de luchar contra los xorn, y los desholladores de la mente, estos últimos muy peligrosos, pero debemos de ir a la posición 40 y 48. En 40 está la poción, para revivir al rey enano. Y en 48, la llave de portal que está en 4, para dirigirnos al nivel 5. Cuando demos la poción a los enanos ellos nos darán la Varita de Silvias: EL ARMA DEFINITIVA CONTRA XANATHAR.

De vuelta al nivel 11, abrimos la parte Este, como hicimos con la del Norte, y nuestro único objetivo es la casilla 60, donde se encuentra la llave de portal necesaria para dirigirnos al nivel 12. En la casilla 52 hay un botón secreto que nos permitirá abrirnos camino.

Otra vez, al centro del laberinto, a su zona Sur, y objetivo: la casilla 19.

Allí se encuentra el portal hasta la vivienda de Xanathar.





EL NIVEL DOCE

Para acabar rápido: Cuidado con los golems. Vete a la casilla 11, te transportará a 26, y de 27 a 57. De allí a 39. Abre la puerta Este. Preparate, descansa, come, prepara un plan. Tienes al Beholder detrás de la otra puerta.

Para acabar con él rapidamente, haz que te siga, hasta la posición 49. Que se ponga enfrente de ella. Entonces usa la Varita de Slivias. Le repelerá, y le situará en 49. Una trampa de clavos que le destruirá para siempre. Es el mejor método para acabar con él. Ya que a base de hechizos y golpes, tardaríamos demasiado.

Tras la "pequeña charla", creo que ya estáis preparados para afrontaros al EOB.

Me he dejado algunos detalles y un montón de objetos que encontraréis. Mi intención era comentaros solamente cual es la forma más rápida de acabar uno de los mejores juegos de la temporada.

Angel Francisco Jiménez Calvo

CONCURSO 



¡HAZTE CON ESTOS DOS JUEGOS!

1- INDICANOS LAS CARACTERISTICAS DE TU PC:

1.1- PROCESADOR
1- 086 ❑
2- 286 ❑
3- 386 ❑
4- 486 ❑
5- NS/NC ❑

1.2- ¿TIENES DISCO DURO?
❑ 1- SI ❑
❑ 2- NO ❑ 3- NS/NC ❑

1.3- DISQUETERA:
1- 5 1/4 ❑
2- 3 1/2 ❑
3- AMBAS ❑ 4- NS/NC ❑

1.4- DENSIDAD DISKETTES:
1- BAJA ❑
2- ALTA ❑ 3- NS/NC ❑

1.5- TIPO PANTALLA:
1- MONOCROMO ❑
2- CGA ❑
3- EGA ❑
4- VGA/SVGA ❑ 5- NS/NC ❑

1.6- MEMORIA RAM::
1- 512 ❑
2- 640 ❑
3- 1 MB ❑
4- + 1 MB ❑ 5- NS/NC ❑

2- ¿UTILIZAS PERIFERICOS EN TU PC?
1- SI ❑
4- NO ❑ 3- NS/NC ❑

2.1- EN CASO AFIRMATIVO, SEÑALA CUAL ES:
1- RATON ❑
2- JOYSTICK ❑
3- TARJETA DE SONIDO ❑
4- CD ROM ❑
5- OTROS (Indícalos).. ❑

3- ¿QUE USO LE DAS A TU PC?
1- SOLO PARA JUEGOS ❑
2- SOLO PARA TRABAJO O ESTUDIOS ❑
3- CD ROM ❑
4- OTROS (Indícalos) ❑

5- ¿QUE TIPO DE JUEGOS SON TUS PREFERIDOS?
1- ARCADE ❑
2- AVENTURAS GRAFICAS ❑
3- JUEGOS DE ROL ❑
4- SIMULADORES ❑
5- JUEGOS DEPORTIVOS ❑
6- JUEGOS ESTRATEGIA ❑
7- JUEGOS TIPO PUZZLE (TETRIS, ETC,.) ❑
8- PLATAFORMAS ❑
9- JUEGOS DE MESA ❑
10- CREATIVIDAD ❑
11- PACKS ❑
12- OTROS (Indícalos)..
.... ❑

6- ¿CUANTO TIEMPO TIEMPO DE PROMEDIO JUEGAS CON UN MISMO TITULO?
1- MENOS DE UN MES ❑
2- EL MES QUE LO COMPRO ❑
3- DE 2 A 3 MESES ❑
4- DE 3 A 6 MESES ❑
5- DE 6 MESES A UN AÑO ❑
6- + DE UN AÑO ❑
7- NS/NC ❑

7- ¿QUE ES LO QUE MAS VALORAS DE UN VIDEOJUEGO?. (Clasifícalos por orden del 1º al 6º)
1- GRAFICOS ❑
2- SONIDO ❑
3- ORIGINALIDAD ❑
4- JUGABILIDAD ❑
5- MOVIMIENTOS ❑
6- OTROS (Indícalos).. ❑

8- ¿CUANTAS REVISTAS COMPRAS MENSUALMENTE?
1- UNA ESPORADICAMENTE ❑
2- UNA TODOS LOS MESES ❑
3- DOS TODOS LOS MESES ❑
4- MAS DE DOS AL MES ❑
5- LAS LEO PERO NO LAS COMPRO ❑
6- NS/NC ❑

9- CLASIFICA POR ORDEN LAS MEJORES REVISTAS DEL SECTOR
1- PRIMERA..
2- SEGUNDA ....
3- TERCERA ....

10- ¿CUANTO TIEMPO HACE QUE CONOCES LA REVISTA OK PC?
1- A TRAVES DE ESTE NUMERO ❑
2- 2/3 MESES ❑
3- 4/5 MESES ❑
4- MAS DE 1 AÑO ❑
5- NS/NC ❑

11- ¿CUANTOS NUMEROS HAS COMPRADO DE LA REVISTA OK PC?
1- ESTE ES EL PRIMERO ❑
2- 2 ó 3 ❑
3- TODOS DESDE SU APARICION ❑
4- NS/NC ❑

12- EVALUA DEL 1 AL 5 EL CONTENIDO DE OK PC:
(1= MALO; 2= REGULAR; 3= BUENO; 4= MUY BUENO; 5= EXCELENTE)
1- OK NEWS ❑
2- OK PREVIEW ❑
3- OK BAZAR ❑
4- OK PASARELA ❑
5- OK TRICKS & TRACKS ❑
6- OK HOT LINE ❑
7- OK CONNECTION ❑
8- OK OCIO ❑
9- OK HITS ❑
10- LA DEMO JUGABLE ❑

13- ¿QUE TE GUSTARIA ENCONTRAR EN OK PC?
1- MAS NOTICIAS (NEWS) ❑
2- MAS ADELANTOS SOBRE JUEGOS ❑
3- MAS CRITICAS DE PROGRAMAS ❑
4- MAS TRUCOS ❑
5- MAS SOBRE HARDWARE Y PERIFERICOS ❑
6- CONSULTORIO PARA EL LECTOR ❑
7- CONCURSOS ❑
8- SUGERENCIAS (Indícalos).. ❑

14-DANOS TU LIBRE OPINION SOBRE "OK PC"
LO MEJOR.. ❑
LOPEOR.. ❑

15- ¿ERES SUSCRIPTOR DE "OK PC"?
1- SI ❑
2- NO ❑

16- ¿QUE REGALO CREES MAS ADECUADO PARA SUSCRIPCIONES?
1- JUEGOS COMOLOS ACTUALES ❑
2- PERIFERICOS ❑
3- DESCUENTOS ❑
4- OTROS .... ❑

17- INDICANOS CUALES SON TUS HOBBIES
....
....

Participa en nuestro concurso y gana estos dos ***Superjuegos***, sólo tienes que darnos tu opinión sobre Ok PC. Contesta todas las preguntas, rellena el cupón y envíalo a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6ºA. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK PC" o a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Marzo 1993)

Con tu participación en nuestro concurso nos ayudas a realizar una revista que responda más a tus gustos y necesidades sobre nuestra común afición: el PC y su mundo.

Bases del concurso:

- Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se realizará el sorteo de los premios ante notario.
- Las cartas deberán recibirse antes del día 15 de marzo de 1993 (se tendrá en cuenta la fecha del matasello).
- El sorteo se realizará el día 15 de marzo de 1993 ante notario y la lista de ganadores se publicará en el número correspondiente al mes de abril de 1993 de OK PC.
- La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCION:

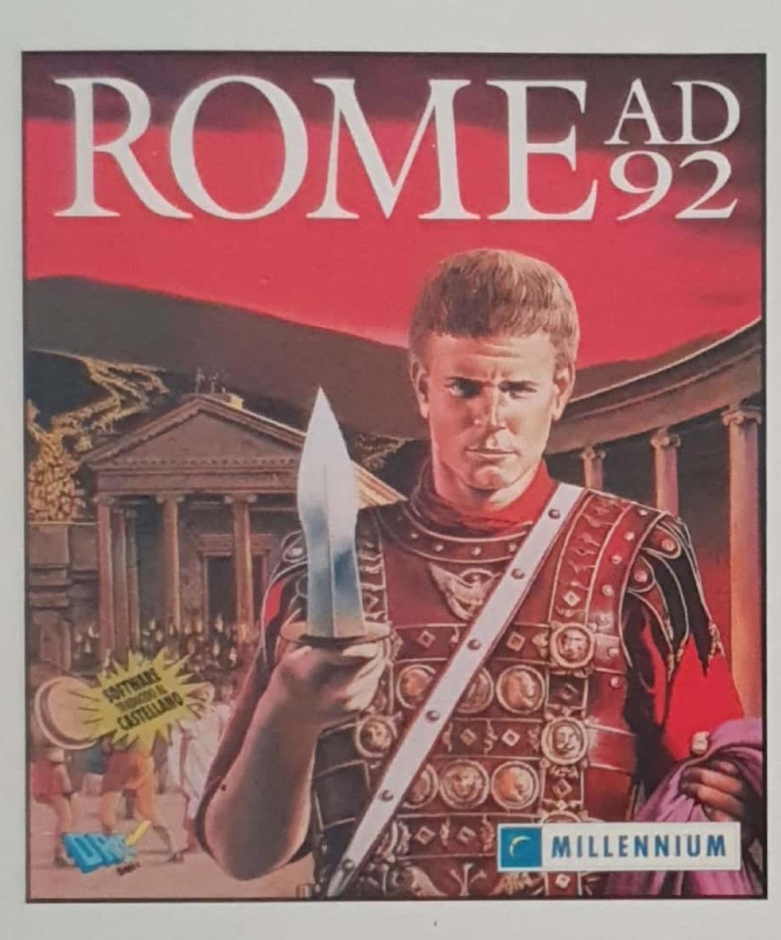
CIUDAD:	C.P.:
PROVINCIA:	TELEFONO:
SEXO	EDAD:
PROFESION	ESTUDIOS

Rellena y envía tu cuestionario a: RMG & ASOCIADOS. General Yagüe, 10-6ßA. 28020 Madrid. Indicando en el sobre "OK PC" o a través del fax al (91) 556.51.64. (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Marzo 1993)



- OK Pasarela: ROME AD 92 PATHWAY TO POWER
- Compañía: MILLENNIUM
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND, SOUNDMASTER

Rome Ad 92 Pathway to Power

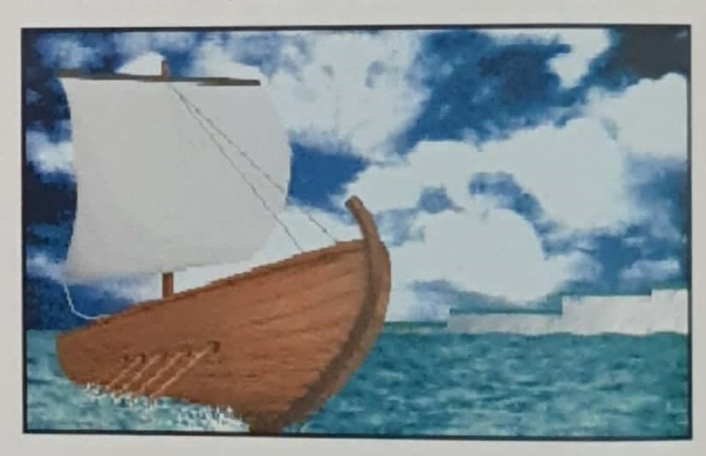


Héctor vivía en el pequeño pueblo Romano de Herculaneum, un pueblecito a la orilla del mar en el que nunca ocurría nada, vivía en casa del abogado Habeus Corpus. Este era un simple esclavo pero tenía ambiciones por encima de su situación, por lo que un dia al mandarle su maestro a un recado, decidió no volver y lanzarse camino de la aventura...

Os contaré queridos lectores como ayudar a nuestro personaje a conseguir su fin, a lo largo de los seis niveles que le esperan.

NIVEL 1: HERCULANEUM

Empezareis conduciendo a Héctor a la casa del Cónsul Segamus, llevándole el pergamino que te dio tu maestro, la casa



Desde que nuestros progenitores Adán y Eva hiciesen presencia en nuestro mundo, las formas de vida han cambiado mucho, pero lo que no ha cambiado ni cambiará jamás, será el deseo de triunfar, de hacer realidad nuestros sueños por muy lejanos e imposibles que en un principio parezcan. Esto mismo pensaba Héctor, el protagonista de nuestra simpática aventura; tenía un gran sueño y luchó por conseguirlo. ¿Quieres saber como lo hizo? Quizás te sirva en un futuro no muy lejano...

¡LUCHARE HA



se encuentra situada en la zona oeste del mapa, la localizarás facilmente ya que tiene dos fuentes en la puerta.

Cuando se lo entreges en persona (con la opción usar del menú) el Cónsul en agradecimiento te recompensará con tres sextercios, dinero que te será de vital importancia, ya que sin el preciado metal el camino hacia el poder sera difícil.

Al ser un esclavo no tendrás acceso a muchos lugares, por lo tanto lo que tendrás que hacer es subir de nivel social rápidamente. Dirígete a los baños y en la pasarela que hay en medio de la piscina, algún ciudadano dejará su toga, momento en el que tú deberás robársela (con la opción que te aparecerá en el icono de hacer) una vez robada debes ponértela (con la opción usar) y desde ese momento podrás pasar por un distinguido ciudadano con privilegio para poder ir al mercader de armas que se encuentra en la zona este del embarcadero y comprarle una daga. Esta te será fundamental ya que deberás robar e incluso matar para conseguir el dinero suficiente para escapar de la isla pues, el volcán que hay en ésta, entrará pronto en erupción destruyendo todo a su paso.

Deberemos robar todo el dinero que nos sea posible. Cuando tengas en tus arcas la cantidad de dos sextercios, irás al tenderete que se encuentra en la parte oeste del embarcadero y comprarás un dado de la suerte. El dado te será de gran utilidad en siguientes niveles. No olvides robarle al mercader después de comprarle el dado. Eso sí, roba a todo el mundo, pero no intentes robar al mercader de armas ya que te mataría, ni matar al Consúl Segamus pues debe viajar contigo al siguiente nivel.

Una vez que tengas en tu poder el dado y todo el dinero posible, dirígete al único barco que sale de la isla. El capitán del barco por la cantidad de tres sextercios te dejará subir a bordo. De esta forma escaparás de las garras del volcán y del primer nivel.

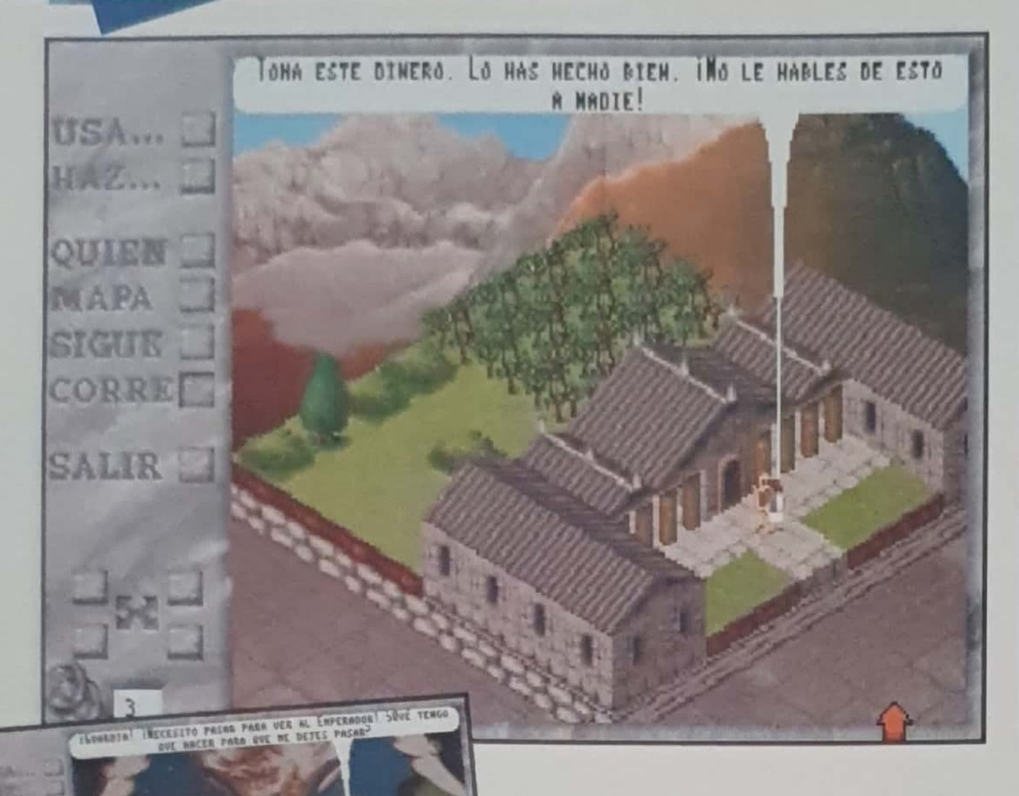
NIVEL 2: ROMA

A tu llegada a Roma andarás algo despistado sin saber qué hacer, observa que el Cónsul Segamus desciende del barco contigo, no le pierdas de vista durante tu estancia en Roma, ya que pronto descubrirás que él, junto a otros personajes traman un complot contra el Emperador Gluteus Maximus. Los conspiradores que buscan la muerte del Emperador se reunen en la taberna que está al lado del Coliseum, no estaría de más que te dieses una vuelta de vez en cuando por allí.

Deberías avisar al Emperador de ésto, pero para eso habrá que entrar en el Palacio. Los dos fornidos guardas situados en la puerta no te dejarán pasar y te echarán a patadas. No intentes darles



ASTA EL FIN!







dinero a cambio de que tejen pasar, ya que no aceptarán el poco dinero que lleves en tus bolsillos, por lo tanto, debemos hacer crecer nuestra bolsa, para en un futuro chantajear a los guardas del palacio con una cantidad mayor, que rondará los 80 sextercios.

Una forma fácil y rápida de hacer dinero es participar en las partidas de dados que se celebran en la taberna del puerto. La primera tirada puedes hacerla con sus dados, pero en sucesivas tiradas utiliza el dado que comprastes en Herculaneum, verás que buenos resultados te da. No abuses mucho de él ya que no siempre ganarás e incluso podrían descubrir que el dado esta trucado y te quitarían todo el dinero que tuvieses. En el juego hay que tener mucha suerte, y no estará nunca de más que otorgases la cantidad de un sextercio a algún que otro sacerdote para que rece por ti unas oraciones.

Otra forma de hacer dinero será en el Coliseum, en la lucha de gladiadores.

Para ello deberás comprar algún esclavo en las subastas que se celebran en el Foro y llevarlo a combatir con otros esclavos en la arena. Si tu gladiador gana te llevarás un buen pellizco, por lo que intenta participar en todas las luchas posibles. Podrás también comprar esclavas, pero éstas solo servirán para tu uso y disfrute personal.

Algo a tener muy en cuenta es que en Roma el asesinato está castigado, por lo tanto no se te ocurra matar a nadie. El no poder robar nos pondrá las cosas más difíciles por lo que, si no tienes suficiente dinero para sobornar a los guardas puedes pedírselo al prestamista Sinescrupulus, actual Senador de Roma. Le encontrarás en su lugar de trabajo, el Senado. Este te prestará el dinero que necesites, pero cuando te lo pida deberás pagarle el doble de lo que te dejó, así que intenta no pedirle ningún préstamo.

Siéntate y disfruta de esta apasionante aventura en la que tu eres el principal protagonista

Podrás pasar la noche en una habitación por el módico precio de un sextercio, pero si decides pasarla por las calles ten cuidado, pues no son nada seguras al ser frecuentadas por varios asesinos. Si los ves quédate con sus caras ya que te serán de utilidad en un futuro.

No olvides ganar todo el dinero que te sea posible, pues en otros niveles lo tendrás francamente difícil y a buen seguro que te hará falta. En cuanto tengas en tu poder el dinero suficiente para sobornar a los guardas del Palacio, ve allí y hazlo. Entra en el palacio y avisa al Emperador del complot que se está planeando contra su persona, éste te lo agradecerá, matará al principal conspirador, el Cónsul Segamus, y a tí te nombrará Centurión mandándote como primera misión para demostrar tu valor, a Britannia, con la orden de conquistar nuevas tierras para el Imperio Romano.

NIVEL 3: BRITANNIA

La misión de Héctor es la de conquistar el pueblo de Albión, para ello deberá hacerse con el estandarte británico, una bandera roja y grande. A las dificultades que te crearán los guerreros celtas, debes añadir que en el mapa sólo podrás observar la zona por la que ya hallas pasado, mien-

tras que la restante estará cubierta por una densa niebla. En el mapa no podrás ver a tus enemigos siendo esta otra dificultad más a sumar. Pero si tu deseo es volver victorioso a Roma deberás enseñar a esos guerreros quién es el jefe.

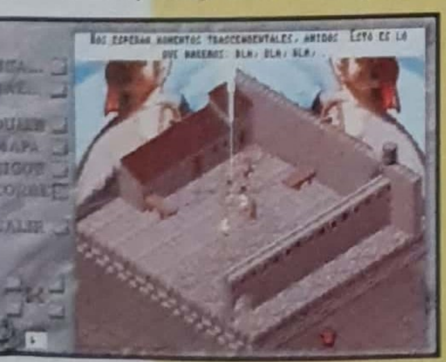
Tendrás a tu disposición un pequeño ejército formado por dieciséis soldados que te ayudarán a lograr tu propósito. En un principio las tropas enemigas no sabrán de tu llegada, asi que aprovecha para ganar terreno y construir un fuerte que te sirva para guardar a tus tropas y darlas descanso, ya que la salud de tus soldados será importante. Coloca puestos de vigilancia mientras descansan tus hombres, por si al enemigo le entrasen ganas de atacar. Poco a poco vete aproximando al estandarte que se encuentra situado al norte del mapa, una vez que esté en tu poder, el pueblo de Albión habrá sido conquistado.

Esto que os acabo de contar sería la forma normal de conquistar una tierra, pero Héctor, que es un personaje de lo más astuto, tiene otra idea de como conseguir el preciado estandarte: Lo primero que debes hacer nada más pisar tierra Británica será mandar a Héctor mediante el mapa, a la parte noroeste del pueblo, eso sí, siempre hazle moverse corriendo y con la opción mapa activada, de lo contrario no llegarás vivo a tu destino. Una vez que estés muy próximo al norte del mapa, desactiva y activa la opción de mapa para que la niebla desaparezca y puedas ver el fuerte donde se encuentra el estandarte, (éste se encuentra en el centro del fuerte) así que apunta hacia allí y deja a Héctor que vaya hacia él (con la opción mapa activada), cuando llegue, activa la opción estandarte y la victoria será tuya fácilmente.

NIVEL 4: ROMA

A tu llegada a Roma todo el pueblo aclamará tu nombre, y el Emperador en acto de agradecimiento por tu victoria en Britania, te nombrará Senador. Este nombramiento para Héctor aún no es suficiente, él necesita seguir ascendiendo hacia lo más alto.

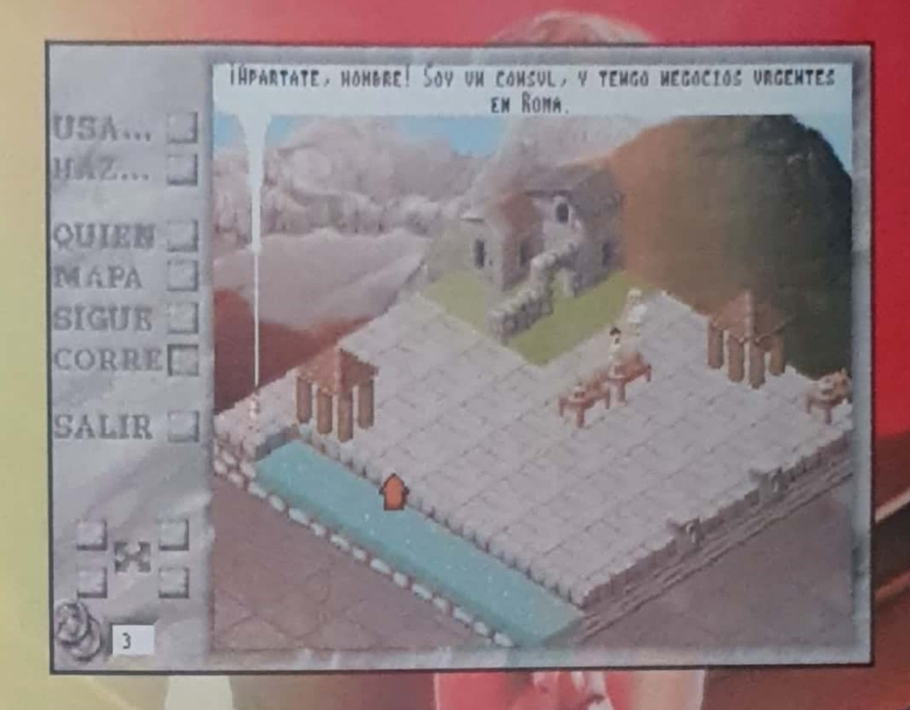
Cuál será su sorpresa cuando el Emperador manda reunir a todo el pueblo frente al Palacio, para comunicarles que se van a celebrar próximamente unas elecciones con motivo de ocupar la plaza vacante que dejo el Cónsul Segamus.

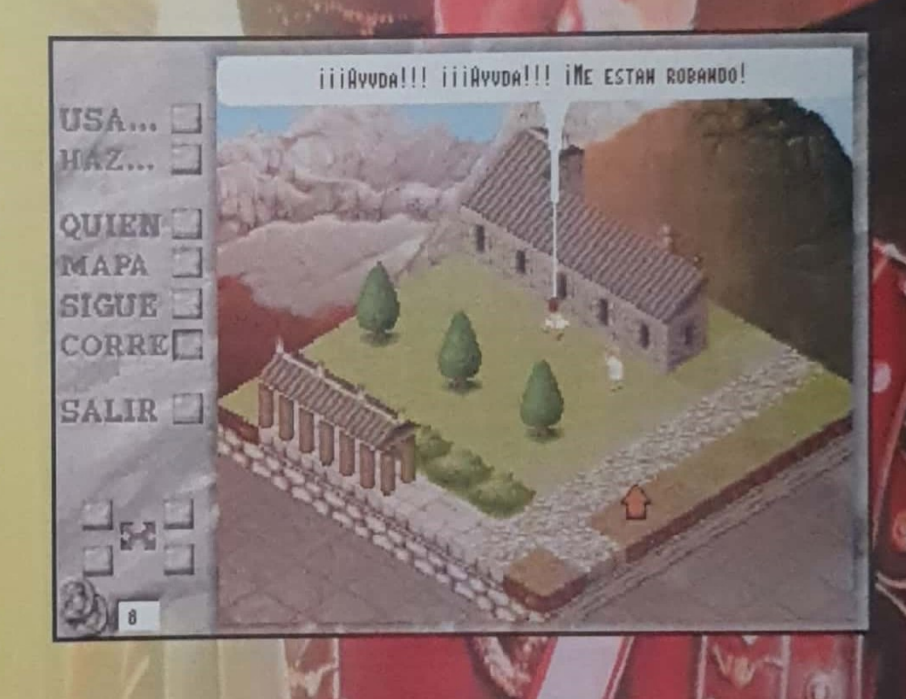


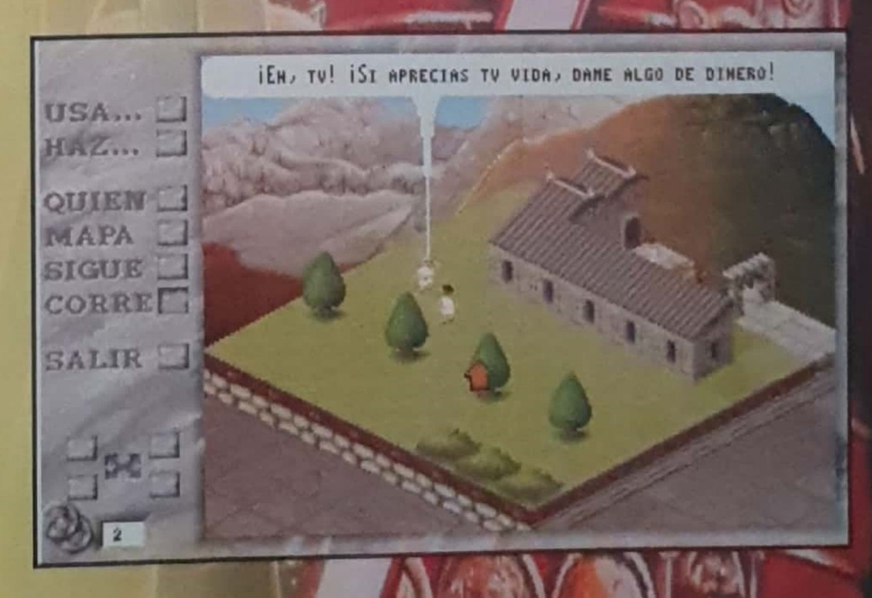
Cualquier persona puede presentarse como candidato, por lo que Héctor no debe dejar pasar esta oportunidad que le brindan.

Para presentarte como candidato tendrás que ir al Senado a nominarte, no podrás hacerlo tú directamente, sino que deberás pagar a alguna persona de las que se encuentren por allí para que hablen por ti ante el Emperador y te nominen.

Una vez hecho esto, necesitarás suficientes parti-

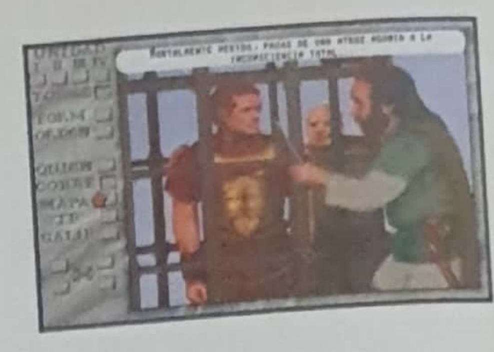












Pasar de esclavo a emperador, no está nada mal. Es lo que hoy llamaríamos un ascenso vertiginoso... O, ¿no?

darios para asegurar la victoria. No será tarea fácil, pues tendrás a otros dos candidatos que intentarán por todos los medios hacerse con la victoria. Deberás ganarte el voto de los ciudadanos de Roma, ve uno por uno convenciéndoles de que te ofrezcan el voto. El soborno funciona a la perfección, incluso a algunos les tendrás que ofrecer dinero varias veces, pero al final caerán de tu lado, aunque esos votos te cuesten algo más de dinero no dudes en pagarles. También habrá que promover alguna obra de teatro, para ello págale varios sextercios a alguno de los actores que hay en Roma. A éstos será fácil localizarlos en las partidas de dados, o bien en el Coliseum durante la lucha de gladiadores.

Otra cosa a tener en cuenta es un personaje que se encuentra en la parte norte del Foro, que debería estar trabajando para tí en lugar de otro. Se dedica a decir a voces comentarios sobre los candidatos, págale unos sextercios para que su lengua hable bien de ti, de lo contrario te pondrá verde, y perderás algún que otro voto.

Robarás e incluso matarás si es preciso para llegar a convertirte en Emperador.

Si pediste algún préstamo en tu estancia anterior en Roma, ahora aparecerá el prestamista pidiéndote lo que es suyo. Si no le págas se irá junto a los baños y allí te criticará en voz alta ante tus votantes. Esto no es nada bueno para un candidato, por lo tanto si dispones de dinero suficiente págale lo que le debes.

Hablando de dinero, esta vez será más difícil hacerse con él, el dado de la suerte no tendrá tanto éxito como tuviera en nuestra primera estancia en Roma, pero aún así intenta sacarle algo de jugo, quizás con algo de suerte consigas unos sextercios extras. La lucha de gladiadores, ha subido muchos enteros y será muy difícil, por no decir imposible que tus esclavos ganen en la arena. Si necesitas dinero y tienes algún esclavo o esclava intenta vendérselo al mercader de esclavos, aunque no es seguro que te lo quiera comprar.

¡Recuerda! soborna a toda persona que se te ponga por delante, incluso el Cónsul que hay en Roma debe votarte, aunque te cueste caro su voto. Si has hecho una buena y correcta campaña, disfrutarás durante las elecciones de tu aplastante victoria, siendo así nombrado Cónsul Hectorius de Roma. Un paso más hacia tu ansiada meta.

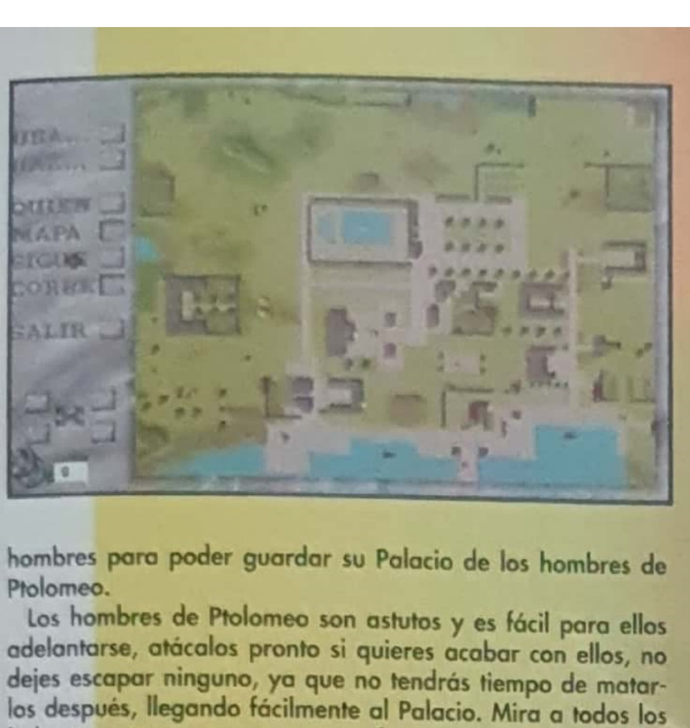
Y como es habitual en el Emperador, te mandará a una de sus batallitas para ver si realmente mereces el puesto que has conseguido.

NIVEL 5: EGIPTO

Cleopatra, la voluptuosa reina de Egipto, ha pedido ayuda a Roma. El Emperador como no es de extrañar, en el primero que pensó para ir en su ayuda fue en nuestro querido amigo Héctor y un buen día fue enviado a Alejandría como Embajador.

Muchas son las desventajas de nuestro héroe Héctor. Por un lado se presentó en Egipto con tan sólo su guardia personal y a ésto tenemos que unir el seco calor del desierto y las brillantes arenas blancas, que son tan poco familiares tanto para Héctor como para sus hombres. Lo tendrá más que difícil para estar a la altura de la situación. Pero ya te habrás dado cuenta que Héctor no se rinde ante nada.

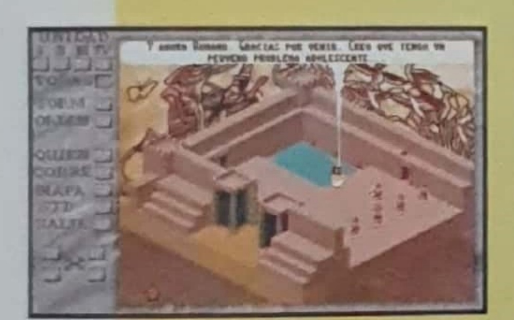
En nuestra primera entrevista con Cleopatra, ésta nos cuenta que su terrible hermano Ptolomeo XXIV, tiene pensamiento de mandar su ejército contra ella, para matarla. Cleo nos prestará algunos de sus



hombres para poder guardar su Palacio de los hombres de Ptolomeo.

Los hombres de Ptolomeo son astutos y es fácil para ellos adelantarse, atácalos pronto si quieres acabar con ellos, no dejes escapar ninguno, ya que no tendrás tiempo de matarlos después, llegando fácilmente al Palacio. Mira a todos los lados pues te atacaran por varios frentes.

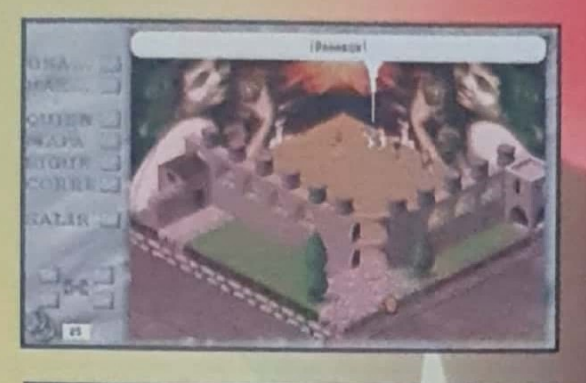
Puedes dejarlos entrar en la casa grande que hay al lado del palacio y una vez que estén dentro de ella, atacarlos sin piedad. No dejes nunca la puerta del Palacio sin guardia e intenta estar siempre cerca de ella. Esto les dará más que pensar a los hombres de Ptolomeo antes de decidirse a atacar, pues siempre intentan atacar por la zona en la que tu no estés. Si algún enemigo logra entrar en el Palacio, la propia Cleopatra se quitará la vida y tu vuelta a Roma como triunfador no será posible, por lo que se astuto y no dejes a ningún enemigo con vida.







Presta mucha atención a la salud de tus hombres y de tus enemigos, puede ser la clave del éxito. Si logras reducir el ejército de Ptolomeo, Cleopatra te lo agradecerá de una forma inolvidable, y tu vuelta a Roma será la de un verdadero triunfador.



NIVEL 6: ROMA DE NUEVO

Héctor a su llegada a Roma observará que el Emperador no ha venido a saludarle y agradecerle su victoria en Egipto. Se extrañará, pero pronto empezará a oir comentarios de que el Emperador está perdiendo la cabeza, que está loco y que debería ceder su puesto a alguien más competente.



Es entonces cuando Héctor ve el cielo abierto, y decide ponerse manos a la obra con el propósito de ser él quien ocupe ese futuro puesto de Emperador. Se te pasará por la mente matar tu mismo al Emperador. No estaría mal pensado si no tuviéramos el problema de que hay otra persona con más posibilidades de conseguir el puesto: el Cónsul Nintendus Gamebois.

La perspectiva isométrica de los gráficos le da un toque de gracia e intreés al juego.

Esto será fácil de arreglar, sólo tendrás que buscar a uno de los asesinos que andan sueltos por la ciudad y contratarle por la cantidad de 100 sextercios, cantidad que supongo que habrás ahorrado en tus sucesivas estancias en Roma.

El asesino será fácil de encontrar por la noche en las peligrosas calles de la ciudad, aunque si buscas bien, lo encontrarás también a plena luz del dia.

Una vez que le hayas contratado debes indicarle que persona ha de matar. Esta será, claro está, el Consul Nintendus, quitándote así un gran rival en tu lucha por el poder. Al cónsul no se te ocurra matarlo tu mismo, pues darías pie a que te arrestaran.

Una vez muerto el Cónsul, todo será coser y cantar. Debes buscar al Emperador, que no sería extraño que se encontrara luchando en la arena contra algún gladiador, en un ataque de locura. De no ser así seguramente esté en su Palacio Este, búscalo y haciendo uso de tu daga asesínalo sin piedad.

Tras el asesinato, todo el mundo te aclamará y te llevarán en hombros hasta el Foro pidiendo que seas coronado Emperador y por supuesto, nadie dudará en que seas nombrado Emperador de Roma, consiguiendo de esta forma tu ansiado poder.

Y asi fue como yo conseguí ser Emperador, siendo ésta una de las formas posibles de llevarlo a cabo. No deseché is otras opciones que te pueda brindar el juego, ya que hay más de un camino para llegar hasta el fin.

Pruébalo y verás, no te arrepentirás... futuro Emperador.

Jesús Hervás.




GRAND SLAM
AÑO II • Nº18 • NOVIEMBRE 1992 • 400 PTAS.
tenis
ARRESE TRIUNFO EN ATENAS
ENTREVISTA
• CARLOS COSTA
CIRCUITOS INTERNACIONALES
• TORNEOS DE OTOÑO
BRUGUERA
CAMPEON EN PALERMO
Poster Coleccionable



INFOGRAMES

ENTREVISTAMOS A FRANÇOIS LOURDIN REPRESENTANTE DE LA CASA FRANCESA PARA QUE NOS COMENTARA ALGUNO DE SUS PROXIMOS PROYECTOS.

François Lourdin , en representación de una de las compañías de mayor prestigio en el mundo del videojuego, Infogrames, nos puso al día de todos sus nuevos proyectos para el nuevo año 1.993.

OK PC: ¿Cuando se inició Infogrames en la producción de videojuegos?

François Lourdin: La firma como tal se inició en la ciudad de Lyon, Francia, en el mes de junio de 1983, aunque la mayoría de quienes la formaron ya estaban involucrados en el mundo del videojuego desde hacía ya mucho tiempo.



"Alone in the dark", es el gran juego para los próximos meses, pues nos adentra en el universo de la realidad virtual



Creo que como todos los que estamos en este mercado, nuestra aproximación a él tiene larga data. Pero, el punto de partida de nuestra compañía hay que buscarlo en aquella fecha, cuando Christophe Sapet y Bruno Bonnell decidieron crearla con la idea de poder aunar los esfuerzos de un grupo de personas en función de crear, producir y distribuir software de entretenimiento y también educativo. Un buen ejemplo es nuestro catálogo que suma más de doscientos títulos de que abarca todo el espectro del mercado

$ = FANTASIA

del videojuego; sin dejar de lado ninguna disciplina.

OK PC: ¿Cuál es el saldo que hasta el momento Infogrames ha podido rescatar tras todos estos años de labor profesional?

F.L.: Creo que nuestro trabajo ha sido recepcionado de la mejor manera por parte del público y/o los medios especializados. Títulos como "Alone in the dark" demuestran nuestro crecimiento como empresa en todos los sentidos, desde la pura creación y desarrollo del juego hasta su puesta en el mercado. Con juegos como este último, que sin duda será un gran éxito, demostramos mantenernos dentro de aquella línea trazada en función de crear videojuegos de gran calidad.

También, podemos ver la respuesta a nuestra labor en haber obtenido la licencia de Nintendo y Sega para producir juegos para sus consolas. Y otro

muy buen ejemplo es la "joint venture" con la compañía norteamericana Disney, de la que Infogrames es su responsable de ventas en Europa.

OK PC: ¿Cuántas personas trabajan en Infogrames?

F:L.: Dejando de lado a los colaboradores, nuestra compañía está integrada por unas sesenta personas. Las que se ocupan de los distintos pasos a seguir desde la concepción de un videojuego hasta su comercialización final. No creo que esté de más decir que cada uno en lo suyo son excelentes profesionales, sin los cuales Infogrames no sería lo que es.

OK PC: Teniendo en consideración que en la actualidad Infogrames produce videojuegos para PC, Amiga y para consolas de Nintendo y Sega, ¿cuál es el próximo paso?

F.L.: Ya estamos trabajando en el desarrollo de la tecnología del CD ROM, con grandes firmas del sector como Commodore y Fujitsu y un

El promedio de tiempo en la realización completa de un juego de la calidad de "Alone in the dark" u otro similar es de más de dos años.





Aunque el tema central de la entrevista fue el desarrollo y producción de "Alone in the Dark", también preguntamos a François acerca de los proyectos que esperan a Infogrames en los próximos años. La tecnología CD ROM es uno de los objetivos primordiales de la firma francesa y para ello ya se han puesto en contacto con empresas de prestigio en el sector como Fukitsu y Commodore.

buen ejemplo de esto es "Sim City" y otros títulos que irán saliendo, por supuesto, en todos ellos siempre se encontrará presente la calidad de Infogrames.



OK PC: ¿Cuál es el principal objetivo de Infogrames como compañía productora de videjuegos?

F.L.: Nuestro objetivo es conseguir la mejor calidad que la tecnología del momento permita. Y creo que con títulos como "Eternam" o nuestro último gran producto, "Alone in the dark", donde siete técnicos trabajaron durante mucho tiempo para desarrollarlo y así lograr que el personaje se mueva en tres dimensiones por toda la pantalla dentro de un marco de excelentes

Ya estamos trabajando en el desarrollo de la tecnología del CD ROM, con grandes firmas del sector como Commodore y Fujitsu.

gráficos y con unos FX que no pasarán desapercibidos.



La charla transcurrió en la mayor de las cordialidades, François es un gran conversador y se le nota que transpira Infogrames por cada uno de sus poros. Hablar sobre la calidad de sus juegos y la de nuestra revista era un tema obligado.

OK PC: ¿Cuál es desde el punto de vista de Infogrames el mejor juego que ha producido? F.L.: Sin duda, "Alone in the dark", es el gran juego para los próximos meses, pues nos adentra en el universo de la realidad virtual. Infogrames tiene muchas expectativas en él y no creo que nos sentiremos defraudados por la respuesta del público. Es un gran juego y pienso que es único en el mercado.

OK PC: ¿Cuanto tiempo le lleva a Infogrames la creación, desarrollo y puesta en el mercado de un juego de éstas características?

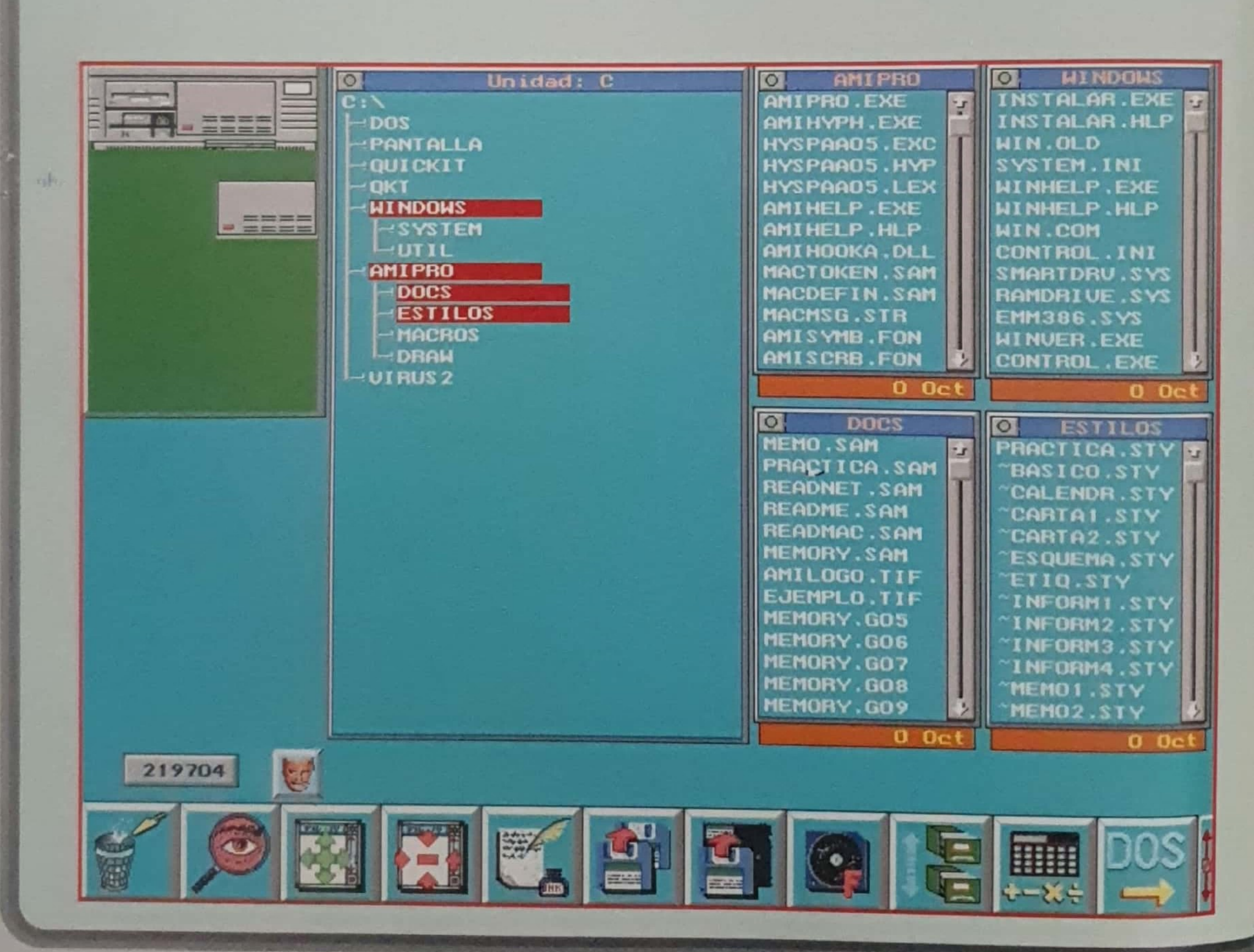
F.L.: El promedio de tiempo en la realización completa de un juego de la calidad de "Alone in the dark" u otro similar es de más de dos años. No nos debemos olvidar que solamente crear la herramienta de 3D y configurar la utilidad le llevó a Frederic Raynal unos dos años. Pero, eso no es todo; son muchos, muchísimos los diferentes aspectos que hay que tener en cuenta a la hora de realizar un videojuego de gran calidad.

OK PC: ¿De dónde surgió la idea de dividir cada estancia en distintos planos?

F.L.: Pues pensamos que la tendencia de los juegos es acercarlos al terreno de las producciones cinematográficas. Con equipos de producción y desarrollo muy similares a éstos. No en vano siete personas formaron el equipo que llevó a cabo el trabajo de creación y desarrollo de "Alone in the dark. Este equipo se formó con programadores, guionistas, grafistas, músicos y dibujantes.

QUICKIT

Hoy por hoy el mercado de utilidades de PC está siendo uno de los más solicitados por aquellos usuarios que desconocen en todo o en parte el funcionamiento natural del Sistema Operativo. Realmente es complicado elegir uno que se acerce plenamente a nuestra necesidad y que además explote todas las funciones que nuestro ordenador posee. En esta ocasión nuestra sección va dedicada a «Quickit», un interface gráfico que podrá solucionar muchas de nuestras peleas cotidianas con el PC de una forma vistosa y divertida.



¡PROFESIONALMENTE DIVERTIDO

Normalmente, los usuarios menos agraciados en cuanto a conocimientos básicos de ordenador, lo pasan verdaderamente mal cuando se encuentran en alguna de las encrucijadas a las que nos lleva el manejo del equipo. Siempre habrá un momento en el que no sepamos como salir del apuro y quedemos a expensas de lo que alguien más enterado del tema nos indique. Pero seamos realistas, los amigos cercanos, el dueño de la tienda que nos vendió el aparato, el primo de Segovia que estudia en la Facultad, todos tienen cosas que hacer y al final acabarán poniendo cualquier excusa con tal de evadirse, cosa por otra parte lógica, de nuestros problemas.

Así, nacen los interfaces gráficos y los programas o utilidades de ayuda al usuario, extendiéndose cada vez más sobre el parque de ordenadores del mundo con la única pretensión de solventar nuestros problemas básicos, que duda cabe.

Todos conocemos la potencia de los programas de tipo WINDOWS, PCTOOLS, NORTON UTILITIES, etc... pero realmente, analizando paso por paso las opciones que nos dan, que no son pocas, nos daremos cuenta de que, o bien no les sacamos todo el jugo, o utilizamos tan pequeño porcentaje de ellas que quizá fuese más sencillo aprender el funcionamiento en cuestión del comando del sistema que las realice.

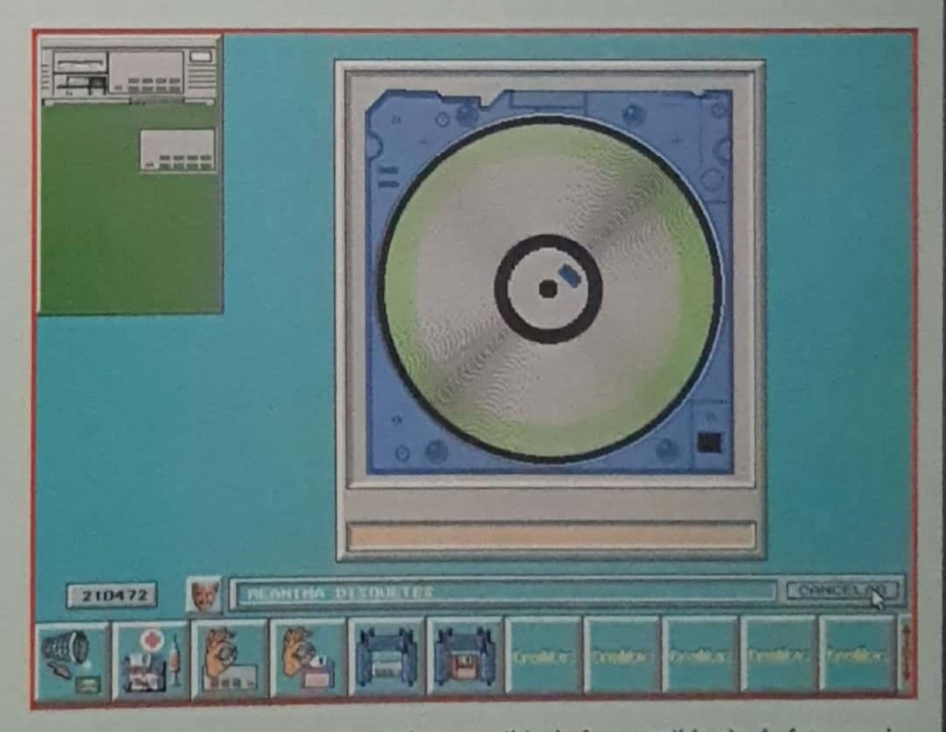
NACE UNA IDEA

De esta manera, entiendo yo, que debieron pensar en el equipo de trabajo de Topo Soft, cuando decidieron construir «Quickit». La idea era clara : lograr que el usuario se acercará más al conocimiento de su aparato a través de un idioma que fuera fácil de entender y mejor de ver. Indudablemente, aquello que entra por los ojos de una manera vistosa, tiene una mayor aceptación y provoca un ánimo invisible de jugar o trabajar más rápido que con otros programas de tipo convencional.

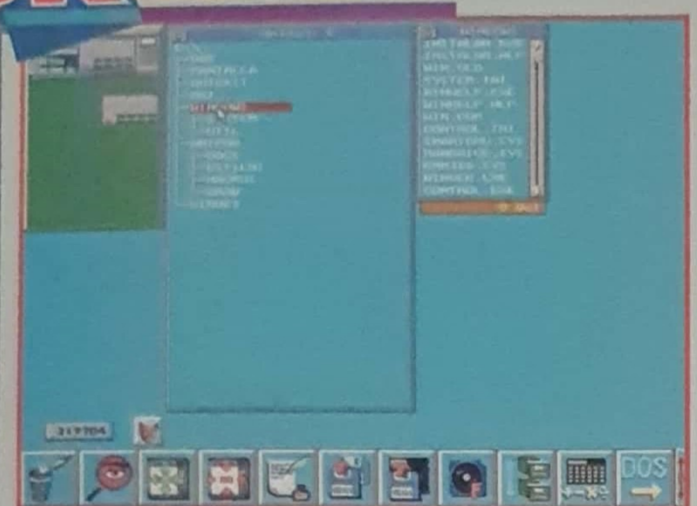
La pretensión de «Quickit» no es otra que la de llegar al cerebro del usuario a través de sus ojos, presentando un programa vivo, colorista y "al detalle" que además cumple con aquellas funciones básicas que todos necesitamos realizar en nuestro trabajo de ordenador diario. El problema al que seguramente sus creadores se deberán enfrentar es, sin lugar a dudas, el surgimiento de nuevas ideas todavía más enteras y trabajadas. Todos sabemos que, a mayor nivel de medios y de personal, mejor calidad y acabado. Aún así, Topo Soft no cree que haya creado y acabado la aplicación sino que ésta se encuentra en fase continua de actualización, lo que da una idea de la magnitud del proyecto.

CARACTERISTICAS GENERALES

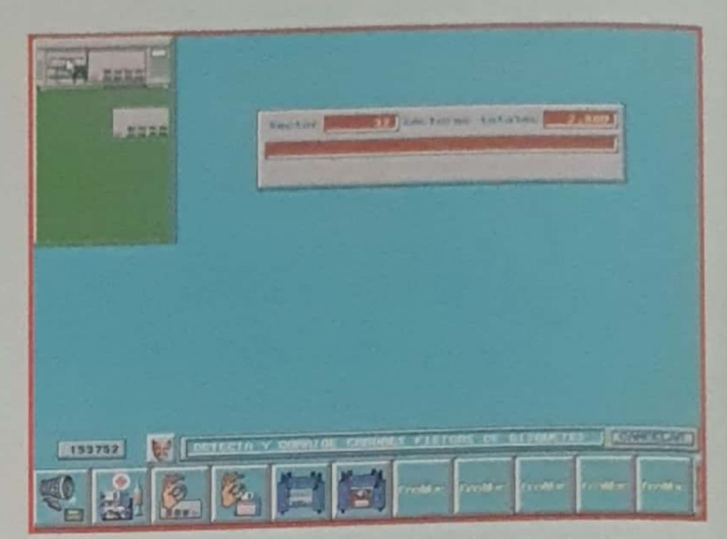
«Quickit» es un conjunto de utilidades básicas manejadas en un entorno gráfico 100%. Su control se realiza a través del ratón, siguiendo las líneas sentadas por otros programas más famosos e introdu-cidos. El pequeño periférico goza de toda



Escribir pie de foto, escribir pie de foto, escribir de foto escribir pie de foto, escribir pie de foto, escribir pie de foto.



Escribir pie de foto, escribir pie de foto, escribir de foto escribir pie de foto, escribir pie de foto, escribir pie de foto.



Escribir pie de foto, escribir pie de foto, escribir de foto escribir pie de foto, escribir pie de foto, escribir pie de foto.

la confianza del usuario al permitirle transportar con facilidad sus pensamientos e ideas sobre la pantalla. El término "pinchar" se ha colocado de este modo en uno de los primeros puesto del léxico informático convirtiéndose en algo familiar y fácilmente entendible.

La instalación es sencilla pues, a través de iconos gráficamente claros, podemos ir seleccionando sin mayores problemas lo que queremos hacer. Prácticamente, dentro del bloque de datos del programa, podremos encontrar todos los sistemas que actualmente se manejan en cuanto a aparatos se refiere. Del mismo modo, las configuraciones posibles aparecen representadas en dibujos, permitiendo que el usuario construya su aparato en la propia pantalla. Velocidad del procesador, impresora que poseemos, todo se va añadiendo de una manera fácil y limpia al conjunto que deseamos construir y quedará dibujado en la parte superior de la pantalla para su posterior uso. Parecerá que realmente trabajamos con esa representación gráfica y no con nuestro ordenador, os lo aseguro.

El programa, obviamente necesita unos requisitos para instalarlo, pero éstos no van más allá de los que un ordenador normal posee. El usuario deberá contar con una unidad tipo XT o AT, tarjeta gráfica VGA, disco duro, ratón y al menos 640 Kb de memoria RAM. ¿Qué ordenador de ordenador de hoy no cumple estas premisas? Por tanto el campo abarcado por la aplicación en cuestión es bastante amplio.

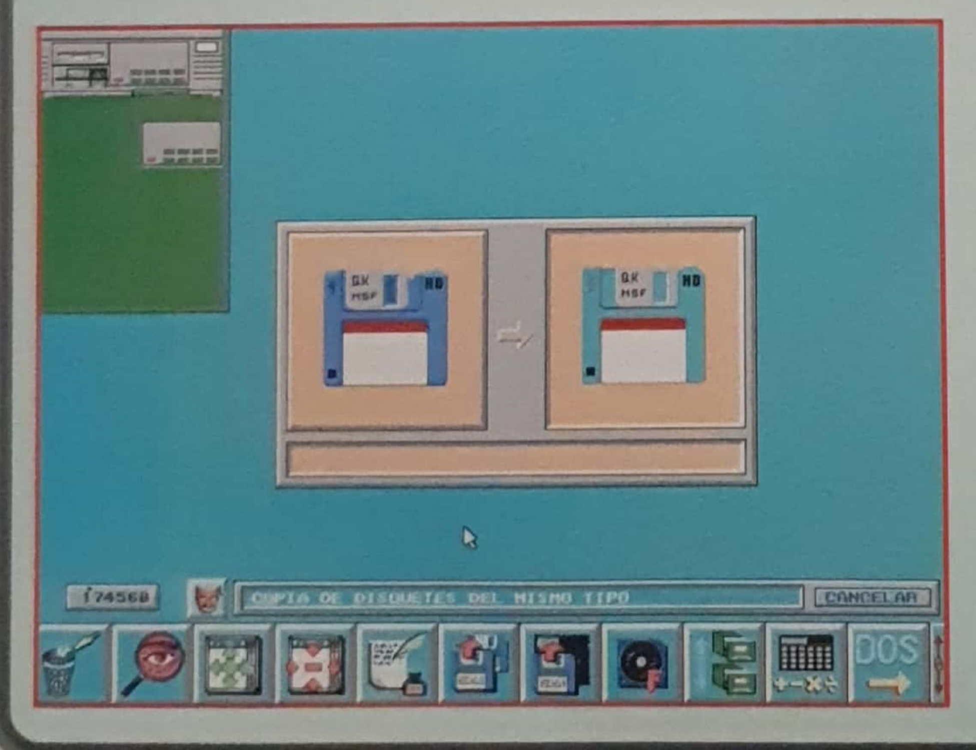
FUNCIONES GLOBALES

La gestión se realiza por medio de iconos y ventanas que muestran todo su contenido con solo "pinchar" en ellas. De esta manera el acceso a la información disponible en cualquiera de las unidades es sencillo y rápido. Si pulsamos sobre un directorio que a su vez contiene más directorios, volviendo a pulsar sobre ellos lograremos llegar al final del árbol sin mayores problemas y pudiendo ver a la vez todas las ramas anteriores. Las ventanas son, además, redimensionables en altura, lo que permitirá que veamos toda o parte de la información contenida en ellas.

En la parte inferior de la pantalla están representados todos los recursos que el usuario pudiera necesitar para realizar las gestiones que pretenda.

Obviamente, las opciones son muchas y no cogen en una sola línea, por lo tanto se ha buscado una manera de visualizar el resto que ya es habitual en otros sistemas. Si pulsas una opción pueden ocurrir dos cosas, que se abra un nuevo menú con otras opciones o que se ejecute directamente la que se pretendía.

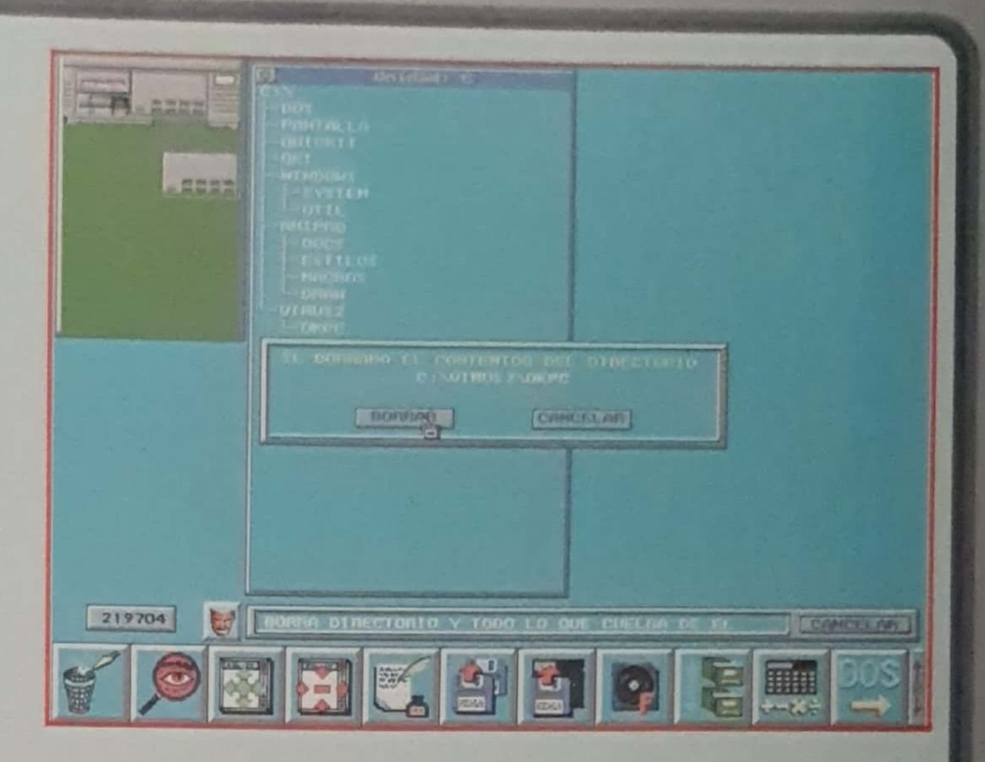
Básicamente podemos funcionar con todas las posibilidades que nuestro sistema posee, porque todas estarán a la vista y aguardando ser requeridas. Si tenemos impresora, ésta estará representada por un gráfico que nos permitirá su ma-

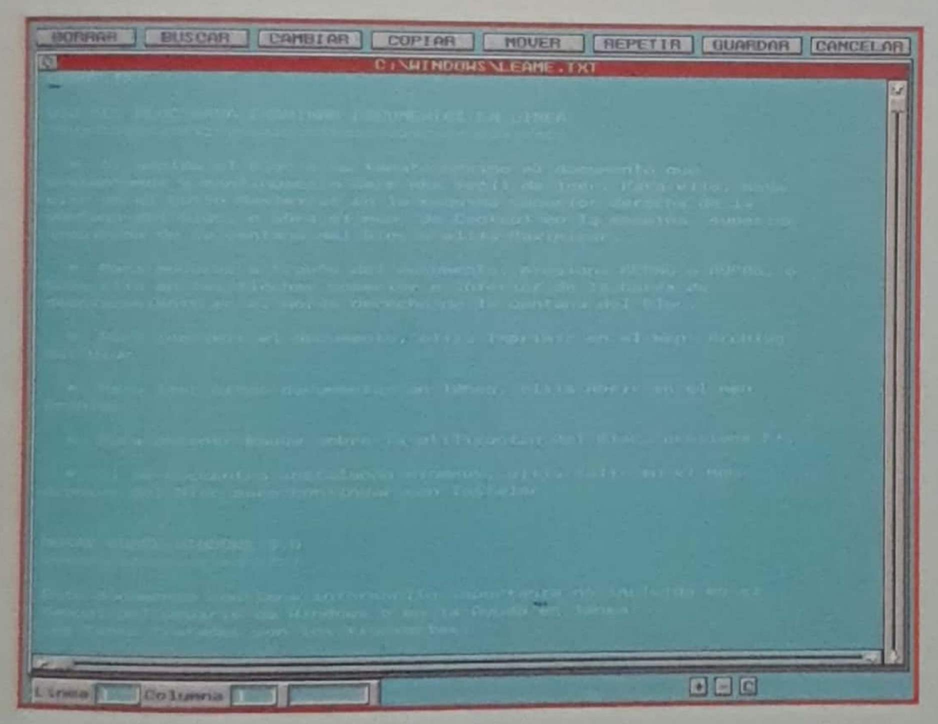


La función primordial de «QUICKIT» es favorecer al usuario en el conocimiento de su aparato.

nejo solamente con pulsar encima de él. Del mismo modo, las unidades de que dispongamos se encuentran libres de acceso ya sean unidades de 3'5", 5'25" o ampliaciones de memoria RAM.

Existe un apartado muy interesante dentro de los que se muestran en la pantalla principal: las bandejas. Estos elementos podrán gestionar independientemente toda la información que se les envíe desde cualquiera de las unidades instaladas. La citada información podrá mantenerse en las bandejas hasta que decidamos dónde se localiza su próximo destino. Queda claro que las funciones de la bandeja serían, en toda su extensión, similares a las que pudiera realizar una disquetera.





Desde la línea inferior de iconos, podemos abrir directorios, cerrarlos, editar textos o ficheros, borrarlos, visualizar toda su información, etc. La gestión de discos es otra de las habilidades que «Quickit» es capaz de realizar sin mayores inconvenientes. El copiado y formateado re realizan con una rapidez que al principio nos parece algo extraña pero que posteriormente agradeceremos infinito. Podemos seleccionar los ficheros que deseemos copiar a través de los iconos de extensión de fichero, haciéndonos ganar un tiempo precioso y a la vez, evitando que se nos escape ninguno. Además, es capaz de recuperar información de discos parcialmente dañados con lo que, aquellos disquetes que presenten algún sector defectuoso podrán volver a ser utilizados, en un porcentaje bastante alto de casos, si pasan por el icono de "enfermería".

Si hemos intentado eliminar algún archivo enviándolo al icono de papelera y nos damos cuenta de que no era ese, podremos recuperarlo gracias al sistema de almacenamiento de datos que posee y que nos permite reconstuir el archivo partiendo de la información que tenemos guardada. Si no hubiera forma posible de recuperarlo de la papelera, «Quickit» conseguirá que no perdamos los nervios recontruyéndolo con una utilidad de tipo "undelete".

DETALLE A DETALLE

Todo lo que un usuario medianamente normal requiera de su ordenador para su trabajo diario, podrá encontrarlo sin mayores problemas en este programa que pretende sobre todo divertir al usuario mientras éste trabaja. Las variaciones del dibujo del cursor mientras se realiza una operación u otra, las animaciones cíclicas que se muestran cuando se hace un formateo o una copia, son algunos de los detalles que por una parte dan buena prueba de lo trabajado de la aplicación y por otra ayudarán al usuario a conocer un poco más a su aparato.

Con semejantes armas, ¿quién no se atreverá a luchar contra cualquier ordenador?

Félix J. Físico Vara.

CINE

El guardaespaldas

EL HECHIZO DEL PROTEGIDO

Un antiguo agente secreto, como viene siendo habitual, Frank Farmer (Kevin Costner) se convierte de pronto en el guardaespaldas de una bella y famosa estrella de la canción, Rachel Marron (Whitney Houston) por suerte o por culpa de las manidas cartas amenazadoras de un fan sicótico. El contínuo estado de alarma que se produce entre ellos, da paso a un enconado enamoramiento muy manejado en casi todas las versiones que aducen al tema de la estrella protegida por el ex-poli de turno. Por supuesto este climax de amor da entrada a que el fan, celoso y malvadísimo, entre en escena con pretensiones de aguar la fiesta.
este objetivo no lo cumplirá, para eso está Frank. Lo que si está muy claro es que el amor entre razas, un tema no demasiado explotado en cine, es la clave de todo el desarrollo.
Si la carrera de Whitney como actriz mantiene la misma tónica y velocidad de su carrera musical, estamos ante uno de los mayores hitos de la historia del cine.
Lógicamente su voz, es algo natural, pero ¿sus dotes de actriz lo serán tanto? Eso está aún por ver. De todas maneras rodar al lado de un experimentado actor como Costner, puede ayudarla bastante. Está muy claro que Kevin puede hacer otros papeles aparte del héroe contínuo de la imaginación norteamericana.
Desde luego que si alguna vez le da por hacer un papel en el que asesine, traicione, incrimine y salga victorioso, esa película no habrá que dejar de verla. Esta tampoco.

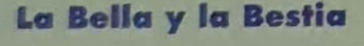
CINE

Solo en casa 2

VUELVE LA MARABUNTA



Macaulay Culkin vuelve a liarla de nuevo. Los malvados ladrones que encarnaron el papel de conejillos de indias de la primera entrega, deciden reincidir y probarse a sí mismos que no son tan inútiles como en realidad son. Pero el escenario ha cambiado, Kevin ya no está solo en casa, ahora está perdido en la gran ciudad de Nueva York, aunque este obstáculo no le prive de realizar más de una picia a sus empedernidos perseguidores, dando pie a un buen puñado de situaciones de alta diversión.
Chris Columbus dirige esta película producida y escrita por John Hughes, igual que en la primera y también los intérpretes son los mismos en su totalidad. Se ve que la fuente de ingresos que produjo la primera ha atraído los suficientes cantos de sirena como para realizar esta segunda demostración de que no hay chico malo, solo...Kevin.



La Bella y la Bestia

EL CONTRAATAQUE DE DISNEY

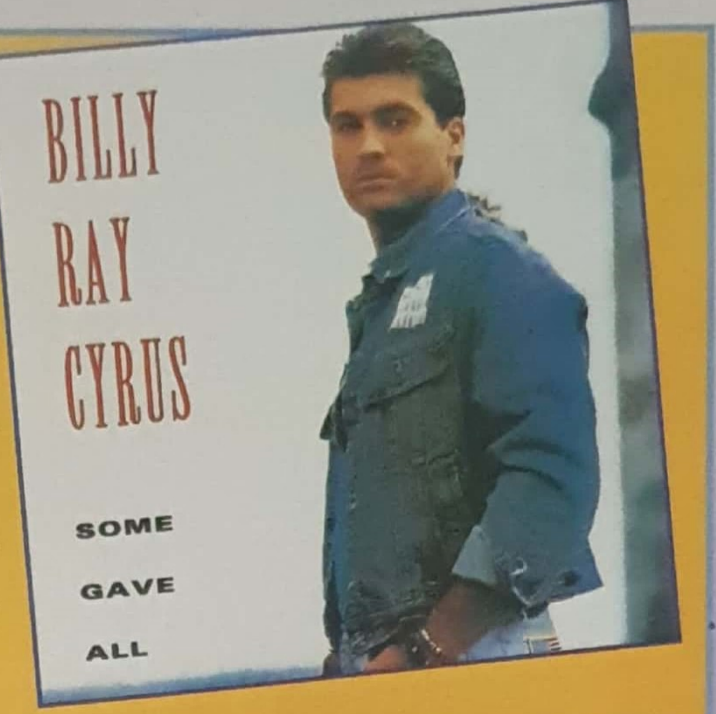
La afortunada mano de los integrantes actuales de la Disney, abarca ampliamente el mundo de los niños. Cada película, supone un éxito sin precedentes, cada trabajo es una reliquia esperada con total ansiedad para que forme parte de nuestra videoteca. Pero todos tenemos un niño dentro de nosotros, lo que aumenta considerablemente el mercado potencial de este tipo de producciones.
El cuento que data de 1.550 ha sido tratado en variadas y múltiples formas, en todas ellas ha dejado la huella que se merecía. ¿Quién no conoce la desventurada historia de amor entre el, probablemente, más feo ser del momento y la más bella del lugar? ¿quién no conoce como acaba el cuento? Prácticamente todo el universo se ha sentido alguna vez en las carnes de la propia bestia y otras veces en la carne de la bella. Es solo que a menudo no basta con un simple beso para dejar caer cualquier maldición casquivana que se nos haya impuesto.
De lo que si estamos seguros es de que esta producción lleva todos los pronunciamientos a su favor para convertirse en un éxito de taquilla o en una película condenada a exitarse bajo el influjo del video, aunque solo sea para ayudar. Aún así, desde mi corazón de niño digo...¡bienvenido



DISCOS

Some Gave All (Billy Ray Cyrus)

¿OTRO NUEVO REY?



Hace tiempo que se venia oyendo hablar de él. Billy es un producto netamente americano que se ha ganado de momento el lugar que ostenta con 4.000.000 de razones vendidas de su disco «Some Gave All». Dicen las malas lenguas que es un cantante que desprende sexo por cada uno de sus poros y no hay que negar que atractivo si parece. Con un estilo que va desde el country hasta el rock pasando por el inevitable tinte pop, Ray se ha hecho con una posición de privilegio dentro del mercado americano. Su single «Achy Breaky Heart» se mantuvo durante 13 semanas en una lista tan complicada como la americana, pero además, el L.P., lo fue durante doce semanas. Esto le otorga un mérito grande en principio, que él espera aumentar considerablemente con las ventas que se produzcan en otro mercado no menos complicado como el europeo. ¡Good luck, Ray!

DISCOS

The Bodyguard

WHITNEY LA IMAGEN, HOUSTON LA VOZ

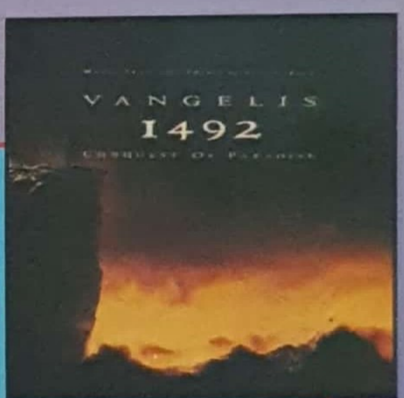


Que la famosa cantante norteamericana se ha ganado a pulso de cuerdas vocales su popularidad en el mundo entero, es un hecho indiscutible. Que además ahora quiera explotar su imágen y saber como actriz, rodando una película, nos parece de fábula. Lo que si ha dado resultado es su voz, admirada y envidiada por casi todos los humanos. Incluir a Whitney en una película es permitirse el lujo de contar con su prodigiosa voz para lograr fabricar una banda sonora que va más allá de lo imaginable. Es obvio que la mayoría de los temas incluidos los canta la propia sobrina de Thelma Houston, pero también hay otros como Joe Cocker y lisa Stanfield que aportan su granito de calidad a un producto a todas luces comercial y algo fuera de lo que vienen siendo habitual en las bandas sonoras de películas. Si esperabas algún nuevo disco de la divina Whitney, de momento podrás abrir boca con este «The Bodyguard».

DISCOS

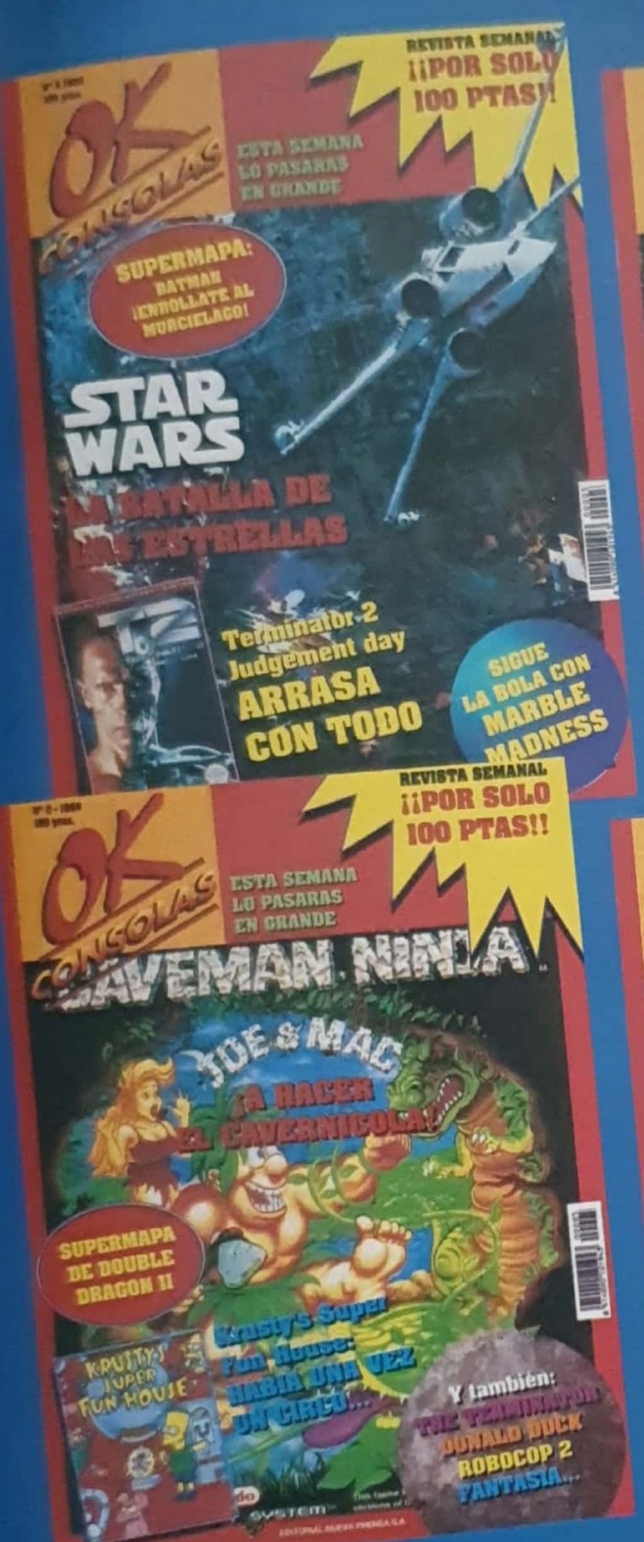
1.492 VANGELIS

LA SOLEMNIDAD DEL NUEVO COLON



Pocos confiaban en el éxito de una película a todas luces criticada, perseguida y malintencionadamente acusada de "blandengue". Es igual, ahí está y se puede ver. Ridley Scott lo podrá haber hecho mejor o peor, pero en lo que no creemos que se haya equivocado ha sido en la elección de los compositores de la banda sonora. Vangelis, hanvuelto a demostrar que cuando se trata de peliculas de caracter solemne hay que contar siempre son su inagotable ingenio musical.

Conectar el disco, casette o compacto y sentarse con los ojos cerrados nos transportará al mundo real hacia donde partió el descubridor de Amércia. La profundidad de los temas, la composición entremezclada de música marcadamente históricas hará que pasemos el tiempo compartiendo segundo a segundo lo que significó uno de los mayores logros que se le atribuyen a un ser humano. Una vez más, Vangelis se pone en el candelero de las bandas sonoras que uno no debería permitir que faltarán en su colección.





OK CONSOLAS

VIVE LA AVENTURA CON TUS JUEGOS PREFERIDOS POR SOLO 100 ptas.

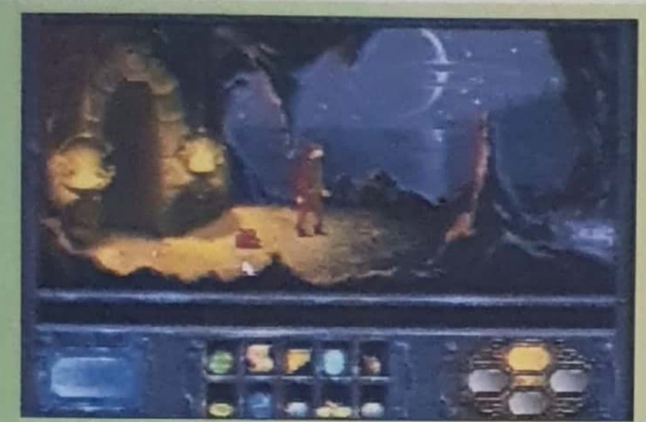
TODAS LAS SEMANAS EN TU KIOSCO

OK PC Hits

NUESTROS ELEGIDOS DEL MES

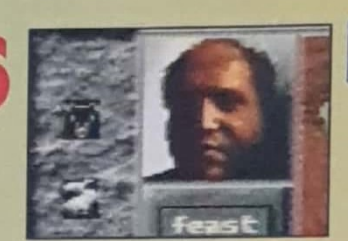
R A N K I N G

1



LEGEND OF KYRANDIA (Virgin/Erbe)
Toda la espectacularidad está representada en una auténtica obra de arte convertida en videojuego. Su música y efectos te mantendrán enganchado durante horas a tu PC. "Legend of Kyrandia" será uno de los éxitos del año 1.993 con toda seguridad.

6



LEGENDS OF VALOUR
(US Gold/Dro Soft)
A todos los seguidores de los juegos de rol les va a encantar enfrentarse al reto más importante del 93 en este aspecto.

2



ALONE IN THE DARK
(Infogrames/Erbe)
Una auténtica gozada en tres dimensiones que te dejará pasmado por sus efectos sonoros y gráficos. No jugar será delito.

7



DISNEY SOFTWARE
(Disney/Infogrames/Erbe)
Los más pequeños podrán también disfrutar de los avances de la técnica y aprender jugando con su amigo del alma Mickey.

3



FIRST SAMURAI
(Ubi Soft/Dro Soft)
Un juego para pasarse horas frente al PC por su extensa calidad de situaciones y movimientos.

8



HUGO
(Elite/Proein)
Directamente de la televisión hasta las pantallas de vuestro PC para conquistar vuestro corazón.

4



ECO QUEST
(Sierra/Erbe)
Si algún valor hemos de destacar en esta aventura sin precedentes es el alto sentido ecológico que nos propone.

9



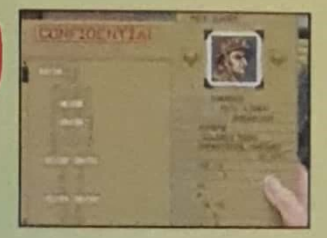
WILD WEST WORLD
(US Gold/Dro Soft)
Un escenario como el del salvaje oeste no podía ser olvidado en el mundo de los juegos. Este es el más claro exponente.

5



CURSE OF ENCHANTIA
(Core Design/Proein)
¿Cómo sobrevivir al encanto, valga la redundancia, de enfrentarnos a la peor bruja de todas encontrar?

10



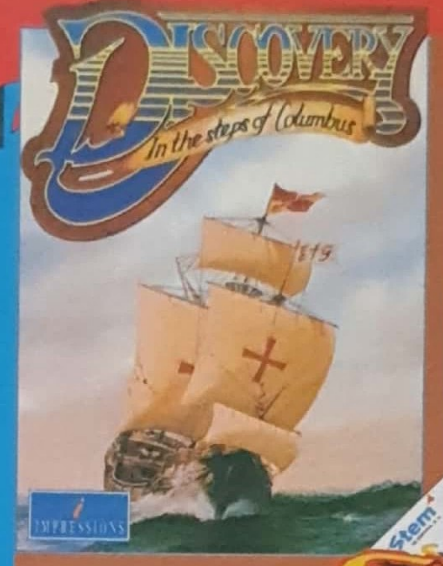
TWILIGHT 2000
(Empire/Proein)
Si los juegos de estrategia te suelen traer de cabeza , este conseguirá destrozarte las neuronas sin que llegues a darte cuenta.

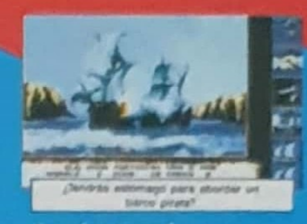
USA TU INTELIGENCIA PARA CONQUISTAR NUEVOS MUNDOS

INCA

COKTEL VISION

Un gran film interactivo en el que traspasas el espacio/tiempo hasta el Imperio Inca. Ellos esperan al ELEGIDO.



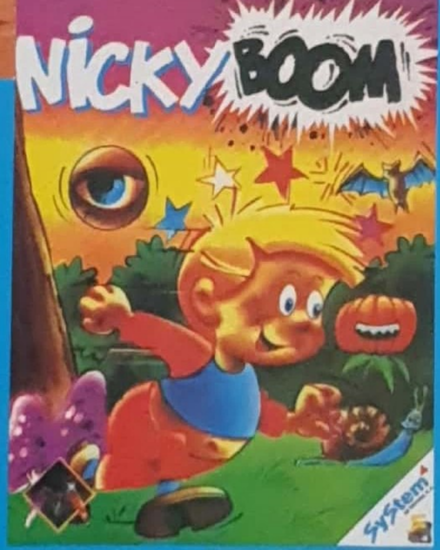


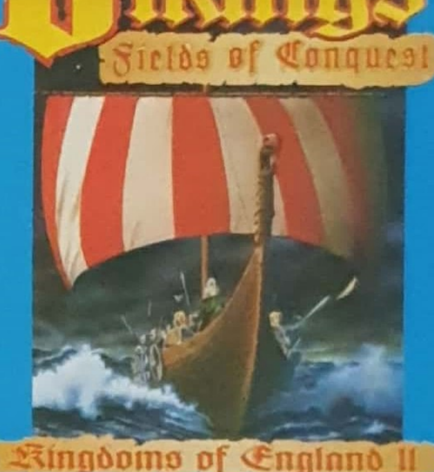
Descubre 6 mundos nuevos navegando por aguas desconocidas. Un juego de estrategia en el que sigues los pasos de Colón.

On-line

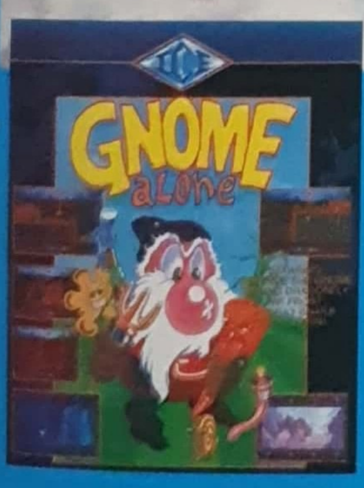
AIR WARRIOR

Un auténtico simulador de combate aéreo creado con las más sofisticadas técnicas de software, que combinan realismo visual con gráficos muy detallados.





Conquista Inglaterra, Escocia e Irlanda y podrás proclamarte rey. Antes deberás conseguir las materias primas, construir castillos y puertos en las regiones estratégicamente importantes.



Vive una experiencia única en juegos interactivos con un personaje sorprendente.

Nicky debe salvar a su abuelo atravesando cuatro mundos llenos de peligro y enfrentarse a un malvado brujo.



DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:

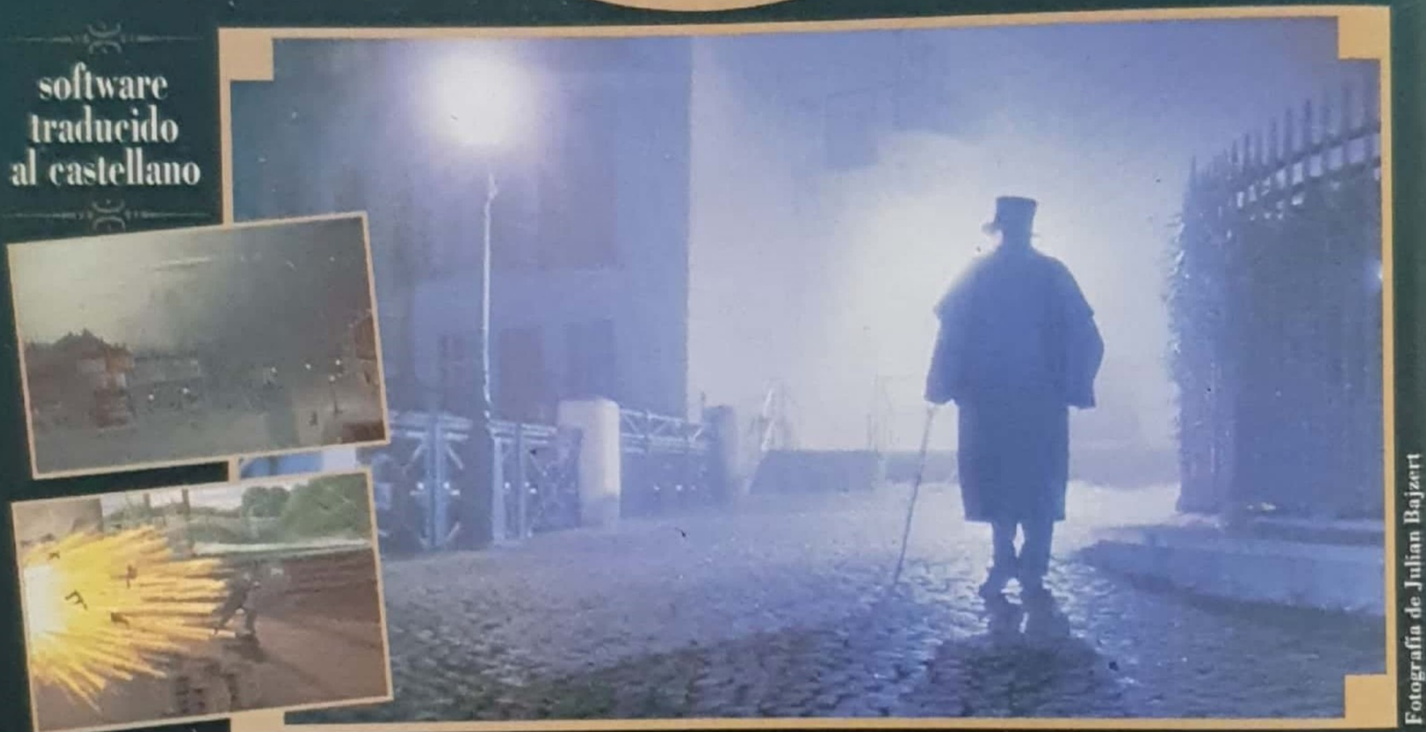
SyStem DE ESPAÑA, S. A.

Disponible para los ordenadores: PC 5" 1/4 - PC 3"1/2 - Amiga y Atari ST.

AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10
POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS
28917 MADRID
Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE

Sherlock Holmes



Una joven actriz yace brutalmente asesinada. ¿Es obra de Jack el Destripador? Sólo Sherlock Holmes, el detective más famoso del mundo, puede atrapar al asesino en las serpenteantes calles de Londres ¡antes de que asesine de nuevo!

Juego de Rol

- Entra en Londres de la época victoriana con gráficos VGA de 256 colores, voces digitalizadas, bandas sonoras clásicas y sorprendentes animaciones.
- Investiga más de 50 lugares auténticos desde Covent Garden hasta Scotland Yard.
- Utiliza el detallado mapa de Londres para identificar el próximo destino que deberás investigar.
- Interactúa con docenas de personajes y llama a viejos amigos cuando te enfrentes a tus adversarios.

Disponible en PC.



Versión IBM PC y 100% compatibles.

Requiere: instalación en disco duro, 640 Kb RAM, DOS 3.0 ó superior, VGA, EMS necesaria para soporte de ratón.

Recomendado: 386 a 16 Mhz ó superior, DOS 5.0, memoria expandida (EMS), ratón, tarjeta de sonido.

Soporta: Joystick, Adlib™, Roland™, SoundBlaster™, SoundMaster™.

Un jugador.

ELECTRONIC ARTS

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40